CD IZDAJA

NAGRADNA IGRA → 2 večfunkcijski napravi in druge nagrade

OKTOBER 03/20/1.150 SIT

PCFormat

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAŠ PC

SUPERTEST, NA KATEREGA STE ČAKALI!

KUPITE NAJBOLJŠO GRAFIČNO KARTICO

>> 18 najbolj vročih grafičnih kartic
>> Najboljši nakupi za Half-Life 2 in Doom III
>> Preizkušeni vsi novi nabori >> Nasveti za hitrost

PLUS! STROKOVNI NASVETI ZA NAVIJANJE POSPEŠITE SVOJ PROCESOR AMD

SINHRONIZACIJA PC-JA IN TELEFONA

>> Delite podatke >> Ustvarite melodije
>> Kopirajte fotografije na PC
PLUS! Test LCD monitorjev

PIOTR SITARSKI

"Igra, ki bi ponujala absolutni užitek, bi uničila civilizacijo, kot jo poznamo."

35 STRANI NASVETOV

>> Vgradnja vodnega hlajenja: foto-vodič po korakih
>> Ustvarite mode za igre
>> Digitalizirajte VHS-posnetke
>> Ustanovite tovarno PC-jev
>> Zmagujte v Warcraftu III
>> Izboljšajte brezžično omrežje

NA PRILOŽENEM DISKU

CELOTNI PROGRAMI

V skupni vrednosti 41.000 SIT!
Celoten program Music Collector – organizirajte svojo zbirko datotek MP3

VROČI OPISI IGER

HOMEWORLD 2

Strateška legenda se vrača.
Railroad Tycoon III >> Galactic Civilizations
PLUS! Prvi pogled na Max Payne 2

TEMI MESECA

Kaj prinaša in kako daleč je organsko računalništvo. **PLUS!** Izvedite revolucijo s pomočjo svojega PC-ja!

OKTOBER 2003/ 20 / 1.150 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

Integrirana protivirusna zaščita brezplačno

Posebna ponudba!

Ob nakupu Symantec Firewall/VPN Appliance dobite brezplačno integrirano protivirusno zaščito Client Security Small Business Edition.

Integrirana rešitev družbe Symantec, namenjena zagotavljanju varnosti in omrežja, ki ponuja boljšo zaščito za prehod, strežnike in odjemalce. Symantec Firewall/VPN Appliance je integrirana namenska naprava, ki zagotavlja varnost in omrežje. Omogoča enostavno, varno in stroškovno učinkovito povezovanje prek interneta za oddaljene pisarne in poslovna okolja. To je naprava vrste vse v enem, ki s svojimi funkcijami omogoča pisarnam z največ 40 uporabniki gradnjo zelo hitrega lokalnega omrežja, namenjenega varnemu dostopu in komunikaciji prek interneta z oddaljenimi lokacijami, poslovnimi partnerji, omrežji matične družbe in mobilnimi uporabniki. Na ravni odjemalcev Symantec Client Security z integrirano zaščito pred virusi, požarnim zidom in tehnologijami za zaznavanje vdorov zagotavlja zaščito pred zapletenimi grožnjami varnosti v internetu. Integracija ključnih funkcij, potrebnih za zagotavljanje varnosti, ter centralizirano upravljanje in odzivnost, ponujajo poslovnim okoljem raven varnosti, ki je potrebna za zaščito pred novimi grožnjami. Obenem rešitev poenostavlja tudi skrbniška opravila.

Te integrirane varnostne rešitve so na voljo za običajno ceno, ki velja za namenske naprave Symantec Firewall/VPN 100, 200 in 200R. Symantec Client Security for Small Business bo v času trajanja promocijske ponudbe priložen brezplačno.

Ponudba velja do razprodaje zaloge oz. do 31. decembra 2003.

symantec.

chs
Distributer za Slovenijo
www.chs.si

Za dodatne informacije o posebi ponudbi pokličite svojega prodajalca računalniške opreme ali pošljite elektronsko pošto na naslov symantec@chs.si.

www.asus.com

Home Networking Starts Here!

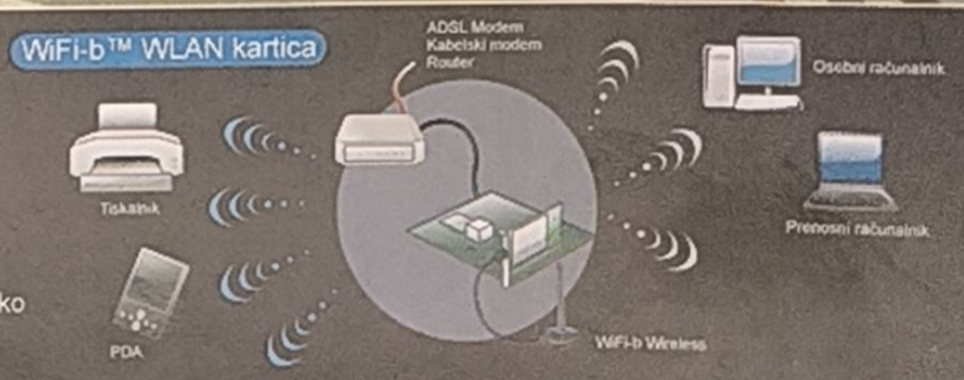
WiFi™ @HOME

WiFi-b™ WLAN kartica

- 11 Mbps 802.11b Wireless LAN
- Enostavna delitev internet povezave
- Lahkotna postavitev omrežja
- Brezplačna programska oprema (za Windows XP)
- Čarovnik za enostavno postavitev

Domače omrežje se začne tukaj

ASUS WiFi@HOME™ je, kot že samo ime pove, ena najnovejših asnov za enostavno postavitev domačega brezžičnega omrežja. kratkem povedano je ASUS WiFi@HOME™ namenjen za zanesljivo zpostavitev 802.11b omrežja, enostavno delitev internetne povezave lahkotno postavitev omrežja za sprejemljivo ceno.
a nova zasnova vsebuje 3 elemente: ASUS osnovno ploščo s ripadajočo Wi-Fi razširitveno režo, WiFi-b™ kartico in ASUS programsko premo (za Windows XP).



A7V600

- Podnožje A za Athlon XP
- VIA KT600/8237 nabor
- FSB 400/ DDR 400
- AGP 8X
- Gigabit LAN (AI NET)
- 2 x SATA z RAID 0,1
- 6 kanalni zvok s S/PDIF izhodom
- 8 x USB 2.0

Modeli z WiFi razširitveno režo:
P4C800 Deluxe, P4C800, P4C800-E, P4P800 Deluxe, P4P800, P4P8X, P4P800S-E, P4P800S, P4S800, P4S800D, P4V800D, A7V600, K8V.
Obiščite *www.asus.com* za obnovljen seznam.

Specifikacije so lahko predmet sprememb brez predhodnega obveščanja. Pred nakupom preverite podatke pri prodajalcu.

Distribucija:

Acord-92 d.o.o.
Tel: + 386 1 583 72 30

Comtron d.o.o.
Tel.: +386 2 300 35 00

Prodaja:

Power Plus d.o.o.
Tel.: 01 511 27 27

ANNI d.o.o.
Tel.: 01 583 99 99

PERFTECH d.o.o.
Tel.: 04 579 00 00

IT d.o.o.
Tel.: 01 530 52 70

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Gregor Bačun, Boštjan Krajnc
Sodelavci Danijel Andjelković, Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Ambruš, Nejc Dulmin, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Richard Longhurst, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Andrej Skaza, Marko A. Štor, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Boštjan Krajnc, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Janja Cebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije; ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajata tudi reviji T3 in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net** in **www.t3slo.net**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat
Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Smo pravi naslov za PC navdušence. Povejte nam, kaj bi želeli brati.

JESEN BO GOTOVO DALEČ od tega, da bi bila dolgočasna. Resda se je pričelo mirno in že smo se veselili, da si bomo lahko odpočili od počitnic, vendar so se septembra računalniška podjetja odločila sočasno prebuditi iz poletnega dremeža in takoj pričela tolči s težkim topništvom. AMD prinaša 64-bitni procesor Athlon, Microsoft tudi v Evropi pričenja s trženjem Windows XP Media Centra, HP je napovedal 158 (!) novih izdelkov, tukaj pa je tudi ATI z nadgradnjo Radeona 9800. Očitno pri *PCFormatu* v bližnji prihodnosti ne bomo ostali brez dela.

In iz te številke? Tukaj je dolgo pričakovan supertest grafičnih kartic, ki bi vam moral odgovoriti na vprašanje, s katero kartico nadgraditi sistem ta božič, prinašamo pogled na zanimivo temo organskega računalništva, tukaj pa so tudi nasveti za vgradnjo lastnega sistema za vodno hlajenje. Ne zamudite niti našega pogleda na prihajajoči AMD Athlon 64 na strani 10, opisa Gainwardove grafične kartice z vodnim hlajenjem ter opise strateških težkokategornikov *Homeworld 2*, *Railroad Tycoon III* in *Galactic Civilizations*. Uživajte v številki.

nikola@videotop.si

Nikola

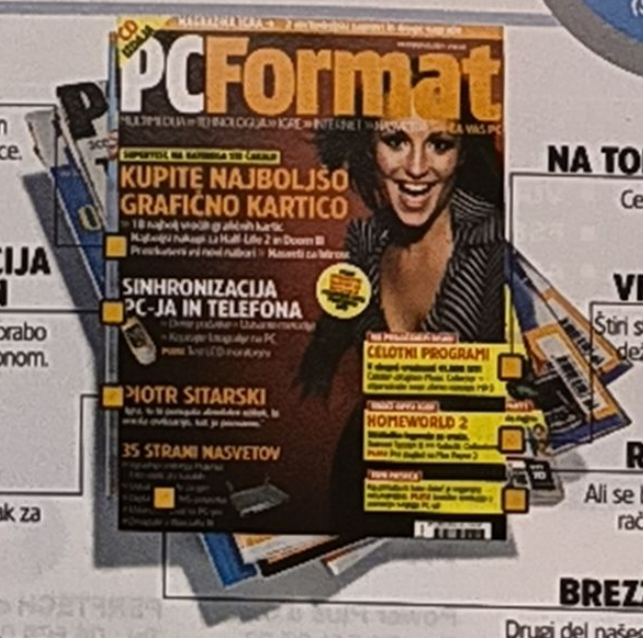
NAROČITE SE!
Zagotovite si letno zalogo *PCFormata* in prihranite!
(str.64)

V TEJ PREPOLNI ŠTEVILKI...

SUPERTEST 3D KARTIC
Temeljito preizkušene in ocenjene grafične kartice. STR 56

SINHRONIZACIJA PC – TELEFON
Prebrisani načini za uporabo PC-ja z mobilnim telefonom. STR 32

INTERVJU
Piotr Sitarski, strokovnjak za sociologijo iger. STR 16



NA TOKRATNEM DISKU
Celotni programi in tudi tokrat celotna igra. STR 18

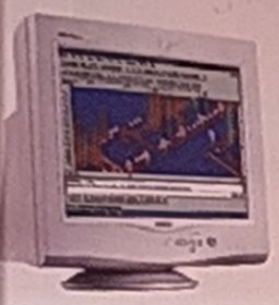
VROČI OPISI IGER
Štiri strateške uspešnice za dolge deževne jesenske popoldneve. STR 74

ORGANSKO RAČUNALNIŠTVO
Ali se bliža konec poti za digitalno računalništvo? Preverite v naši temi meseca. STR 20

BREZŽIČNA OMREŽJA
Drugi del našega vodiča z nasveti. STR 38

PHILIPS

Let's make things better.



CRT
monitorji

LCD
monitorji

Plazma
monitorji

Multimedijski
projektorji

Internet
kamere

CDRW/DVD
combo enote

CD-RW
zapisovalniki

DVD+RW
zapisovalniki

Zvočne
kartice

Multimedijski
zvočniki

Svobodna izbira. Računalnik ni najpomembnejši. Periferne enote so tiste, ki naredijo razliko. Philipsove vrhunske periferne enote vam nudijo najboljše razmerje med kvaliteto in ceno. Z njimi bo vaše delo enostavnejše in zabavnejše, vaša pisarna pa bo navdušena nad novo stilsko podobo.

Pooblaščeni uvoznik,
distributer in serviser:

PC HAND
COMPUTERS

PC H.AND d.o.o.
Ind. cona Trzin
Brezovce 10
tel.: 01/ 530 08 00
fax: 01/ 530 08 28
info@pchand.si
www.pchand.si

Pooblaščeni prodajalci:

Gambit Trade (01/ 437 63 33), **HC Center** (01/ 586 66 60),
Harvey Norman (01/ 585 50 00), **Bof** (01/ 548 44 60),
Maitim (01/ 830 33 60), **Unistar LC** (01/ 475 55 02),
Minicom (02/ 535 10 10), **MR2** (04/ 530 40 00),
MA-KO (05/ 368 11 10), **Computronic** (07/ 337 67 10).

Obrnite...

Novice/Testi/Igre/Nasveti...

V tej številki...

Nasveti za boljši PC

Od izvirnega namizja do vodnega hlajenja – prinašamo vam nasvete za maksimalni izkoristek svojega računalnika.

NAVIJANJE Navijte svoj procesor AMD 94
HLAJENJE
Foto-vodič za vgradnjo vodnega hlajenja 100
WINDOWS Vrnitev aktivnega namizja 106
VIDEO Digitalizirajte svoje VHS-posnetke 110

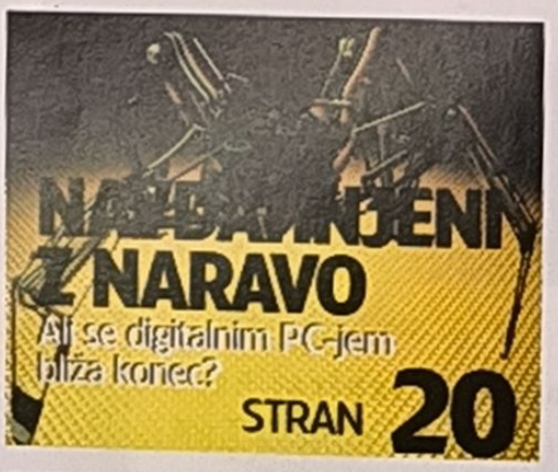
PRIČETEK NA STRANI 89

PCFHub

Rubrika na 12 straneh! Preberite, kako postaviti PC v osrčje svojega digitalnega doma.

Sinhronizacija PC-ja in telefona 32
Primerjalni test 17-palčnih LCD monitorjev 36
Nasveti za izboljšanje brezžičnega omrežja 38
Izbor DVD filmov 42

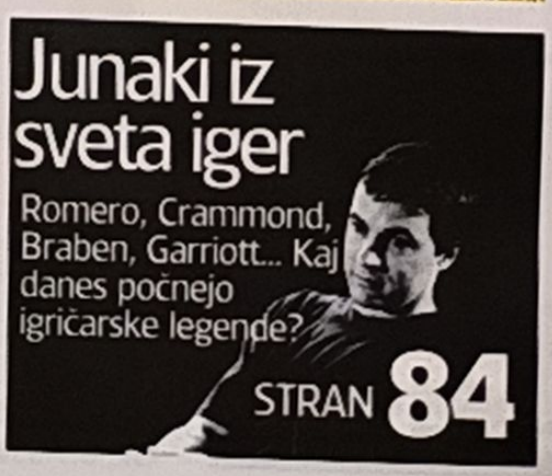
PRIČETEK NA STRANI 31



NAVDAHNJENI Z NARAVO

Ali se digitalnim PC-jem bliža konec?

STRAN 20



Junaki iz sveta iger

Romero, Crammond, Braben, Garriott... Kaj danes počnejo igričarske legende?

STRAN 84

Oktober 2003/ŠTEVILKA 20

STRAN 16

INTERVJU
Piotr Sirarski spregovori o psihologiji iger in uživanju v igrah.

STRAN 24

NAGRADNA IGRA
Zadenite večfunkcijsko napravo.

STRAN 104

PC TOVARNA
Menjavate službo? Postanite mogotec računalniške industrije!

GRAFIČNE KARTICE

Supertest, ki ste ga vi zahtevali. Soočimo vse novejše (in starejše) nabore. Ugotovite, katera kartica je najboljša za vas!

STRAN 56

RAILROAD TYCOON III

Ena najboljših strategij vseh časov se vrača. Ali ji bo tudi tokrat uspelo, da si bo zagotovila našo brezpogojno ljubezen?

STRAN 74

IGRAJTE JIH ZDAJ

OPISI IN NAPOVEDI IGER

Novice iz sveta iger	66	Tron 2.0	80
War of the Ring	69	Freedom Fighters	81
The Movies	70	Heaven and Hell	82
Empires of the Modern World	71	Cold Zero	82
Max Payne 2	72	Neverwinter Nights:	
Railroad Tycoon III	74	Shadows of Undrentide	83
Galactic Civilizations	76	Opisi cenejših iger	83
Homeworld 2	78	Opisi modov	67

Revolucija na vašem PC-ju

Nezadovoljni z režimom ali svetom? Ne hodite na ulice – revolucijo lahko sprožite iz naslanjača!

STRAN 26

Preizkušena oprema

Naj vam PCFormat pomaga pri izbiri. Preizkusili smo najnovejšo strojno in programsko opremo!

STROJNA OPREMA

Gainward CoolFX Ultra/1600 XP Golden Sample	46
Sony VPL-EX1	46
Creative MuVo NX	47
HP PhotoSmart 245	47
Pentax Optio S	48
HP PhotoSmart 7960	48
Sony SDM-HS73	49
NEC DVD ND-1300	49
Nikon CoolPix 5400	50
Plextor PX-708A	50
Canon i9100	52
Canon L400	52
Zvočniki TDK XSiV 80W	52
Acer TravelMate 661LMI	53
Bloetooth USB Dongle	53

PROGRAMSKA OPREMA

ACDSee PhotoSlate 3.0	55
SchoolGrad 2.0	55
My IE2	55

Kaj je na vašem disku?

Za informacije o vsebini vašega CD-ja ali DVD-ja, obrnite na stran 18.

Naelektreno

Novice/Komentarji/Analize

Večina obiskovalcev hekerske konvencije Def Con ima sicer dobre namene, toda...

>>VIRUSI

Okuženi!

Zakaj bi morali biti ob zadnjem napadu črvov in virusov zelo, zelo zaskrbljeni.

ŠE PRED KONCEM TEGA LETA bi se po vsej verjetnosti na internetu moralo znajti več kot 8.000 novih virusnih programov. Vsak je okužen z enim samim ciljem – razširiti se na čim večje število računalnikov. Virusi sicer niso nov pojav, motiv pa je. Dandanes kršilci ne želijo le slave – nekateri želijo denar ali povzročiti resno škodo, agencije za boj proti virusom pa sporočajo, da ne gre več za nedolžno igro.

Življenje črva

Kdaj virus ni virus? Ko je črv. Črv je samozadosten program, ki ne potrebuje interakcije uporabnika, da bi se razširil, kar ponavadi stori z izrabljanjem varnostne luknje v operacijskem sistemu ali aplikaciji. Virus se namreč najpogosteje pripne na nek program in čaka, da ga nič hudega sluteč uporabnik aktivira.

Najpogostejši način širjenja je preko e-pošte (pripne se na odhajajoča sporočila) ali pa brez e-poštne aplikacije, tako da sporočilo pošlje kar sam. Virus ali črv ponavadi prepišeta ključne datoteke operacijskega sistema, tako da se le-te poženejo ob vsakem zagonu računalnika.

Pogosto se zgodi, da virusi uporabljajo vaš imenik iz *Outlooka* – še preden se boste zavedli, bodo vaši prijatelji in poslovni partnerji prejeli sporočilo od "vas" ali nekega izmišljenega naslova. Ko je sporočilo prejeto in se priponka aktivira, se sistem okuži in se celotna vaja ponovi. Črvi, kakršen je Slammer, pošiljajo na druge računalnike v omrežju posebne pakete podatkov. Ti paketki so ustvarjeni tako, da prevarajo določene aplikacije, da poženejo njihovo vsebino, s čimer se lahko virusni programi širijo tudi preko lokalnega omrežja.

Napad na splet

Avgusta letos je MSBlast izvedel udar na spletu. V programski kodi se je skrivalo sporočilo (v angleščini, seveda) "billy gates, zakaj omogočaš takšne stvari? Prenehaj s služenjem denarja in popravi svojo programsko opremo!" In če se je vaš PC okužil, se je ponovno zagnal vsakih nekaj minut, še preden ste imeli možnost naložiti popravek. Črv MSBlast se je celo poskusil ohraniti tako, da je vključil kodo, ki je izvedla napad Denial-of-service na Microsoftovo stran s popravki. Napad ni uspel le zato, ker je avtor v programu navedel napačen spletni naslov Microsoftove strani. Šlo je za resen poskus ohromitve računalnikov po vsem svetu in pri tem mu je skoraj uspelo.

"Napad ni uspel le zato, ker je avtor v programu navedel napačen spletni naslov Microsoftove strani."

Tudi okužba z virosom SoBig je bila velika in podjetje Message Labs, ki se specializira v vodenju e-pošte, je samo na svojih strežnikih zaustavilo kar 16,5 milijonov kopij virusa. Začetek SoBiga so našli v novičarski skupini z vsebino za odrasle, kjer se je ob odprtju sporočila s podatki o ukradeni kreditni kartici pognala tudi koda virusa in ta se je naložil. SoBig je eden iz družine virusnih programov, ki za svojega avtorja služijo denar tako, da usmerjajo spletne brskalnike na pornografske strani ali pričnejo razpošiljati na stotine lažnih e-sporočil. Ob tem se pokaže, da SoBig in podobni programi skrivajo mračno skrivnost, ki prinaša nove nevarnosti spalničnega virusnega programiranja.

Sovražnik ne spi

Avtorji virusov postajajo danes bolj podobni kriminalcem, kot hekerjem. Ko neavtoriziran enkrat program teče na vašem PC-ju, lahko dostopa tudi do vaših podatkov, kot so bančni računi in številke kreditnih kartic – virus jih lahko poišče in podatke pošlje hekerju.

In v času, ko vedno več ljudi dela doma, je nevarnost še večja: poslovni podatki so lahko v pravih rokah vredni veliko več od številke kreditne kartice, ljudje pa bi lahko na svoje računalnike nevede naložili virus, ki opravlja vohunska dela. In ta grožnja ni majhna:

>>ŽIVLJENSKI CIKEL VIRUSA

Od osamljenega programerja do celotnega planeta v nekaj dneh. Grozljivo, kaj?

PROGRAMER

Žalosten tip, ki išče slavo in/ali finančno korist, napiše ali spremeni obstoječ virus ter ga naloži na novičarsko skupino, okuži ljudi na online pogovoru ali pa sporočilo skrije v neko datoteko. V nekaj dneh se virus prične širiti skozi e-sporočila nič hudega slutečih uporabnikov..

UPORABNIK

Nepazljiv uporabnik odpre priponko in sproži virus. Virus spremeni aplikacijo in računalnik jo seveda zažene. Virus je živ in lahko na računalniku prične iskati osebne podatke, ki jih lahko pošlje avtorju virusa.

SVET

Virusni program se na disk namesti tako, da se zažene ob vsakem novem zagonu računalnika. Virus nato prične razpošiljati neskončno število e-sporočil, takoj ko se računalnik poveže na splet. Ne samo to, okuži lahko tudi druge računalnike v lokalnem omrežju.

TOP STRANI»

Morate jih videti

GREGORJEVA IZBIRA

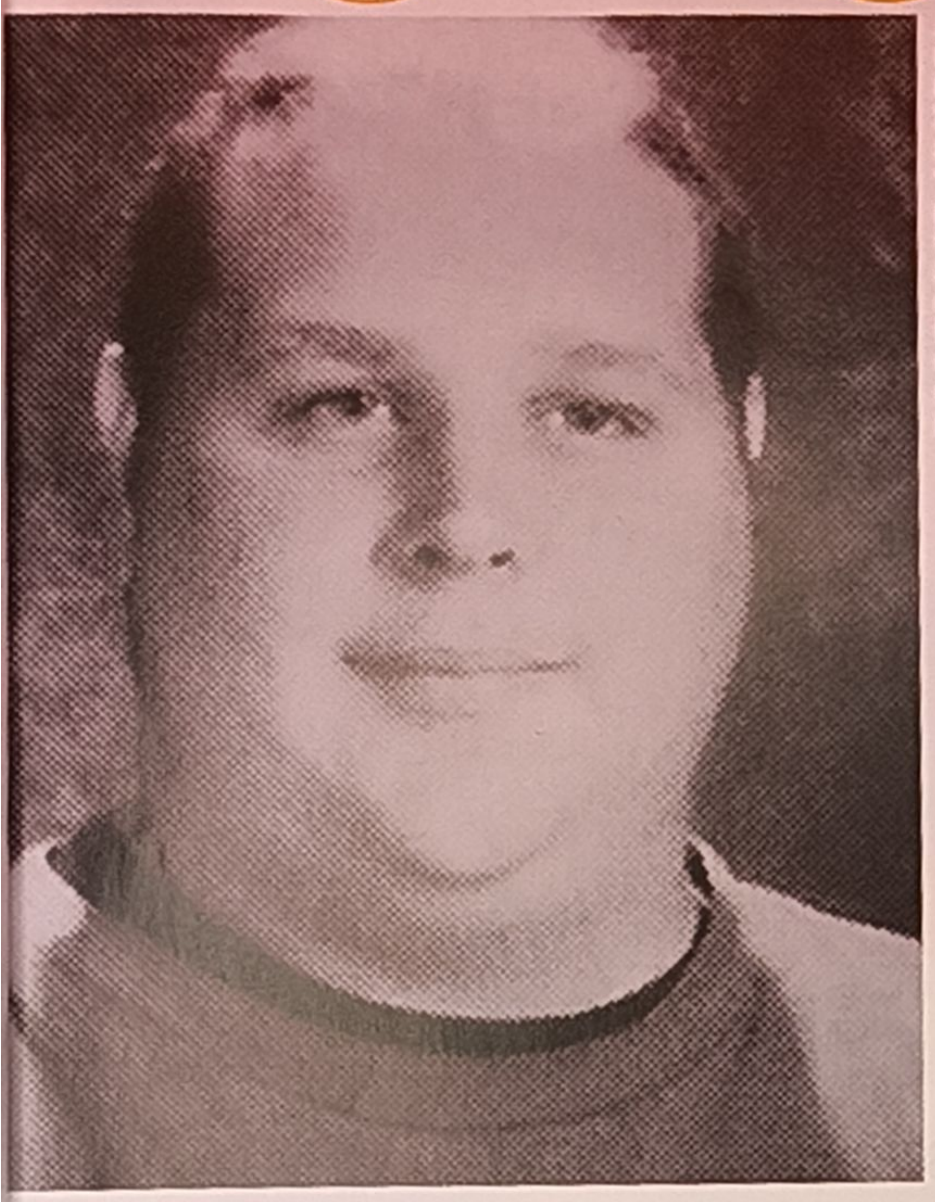
www.lachen-ist-gesund.de
Vsi, ki se držite reka, da je smeh pol zdravja, si oglejte to stran, ki popestri še tako turoben dan.

BARBARINA IZBIRA

www.emule.com/poetry
Spletna stran, ki bi morala biti obvezna postojanka za vse ljubitelje poezije.

BOŠTJANOVA IZBIRA

www.virginradio.co.uk
Spletna radijska postaja iz Velike Britanije z zabavnimi moderatorji in dobro glasbo.



Jeffrey Lee Parsons, najstnik iz Minnesote, ZDA, je bil aretiran zaradi "namernega povzročanja škode zavarovanemu računalniku". Njegovega dostavljalca pizz so komaj potolažili.

obstajajo resni dokazi, da vedno več spletnih kriminalcev uporablja viruse in črve, da bi naše računalnike obrnili proti nam. S širitvijo širokopasovnih povezav bi lahko vedno več računalnikov po tihem razpošiljalo "spam", poročalo o ukradenih številkah kreditnih kartic ali pa bi preprosto postali del velikega omrežja zombijevskih sistemov, ki bi lahko v nekem trenutku sprožili sočasen napad na komercialne spletne strani. Če uporabniki ne bodo postali bolj aktivni z zaščito, bodo pisci virusov to izkoristili – s krajo zasebnih ali poslovnih podatkov ali s koordiniranimi napadi na druge strani.

Strokovnjak, ki skrbi za varnost številnih znanih strani, je povedal: "Verjel sem, da so ljudje v osnovi dobri. Potem, ko so moje strani bile napadane znova in znova, verjamem, da so ljudje hudobni."

Hudobneži gor ali dol, največja težava je, da nas večina uporablja protokol SMTP za pošiljanje e-sporočil. Protokol je sicer zanesljiv, vendar so njegove varnostne luknje očitne. Pa čeprav ne dovolj očitne, da bi večina uporabnikov želela preklopiti na digitalno podpisana sporočila ali druge varnejše sisteme.

PCF

MI PRAVIMO...

Virusi in črvi lahko naredijo poslovnim sistemom milijonske škode zaradi izgubljenih podatkov in časa. Vendar pa je znan tudi letošnji primer, ko se je zaradi virusov za nekaj ur zaustavil rezervni varnostni sistem na reaktorju ameriške jedrske centrale (na srečo reaktor takrat ni deloval). FBI so pred kratkim aretirali 18-letnika in ga obtožili zaradi sprožitve virusa. Fant lahko konča v zaporu za 10 let. Vendar pa je bil ta žalostni programer le amater – pravi kriminalci so še vedno na spletu in načrtujejo naslednje napade. Čas je za fundamentalno spremembo načina delovanja interneta in varnostnih nastavitev, še preden splet postane prenevarno mesto za vse nas. Povejte svoje mnenje na www.pcformatslo.net/forum/.

PLAČILO

Ob določenem času se v virusu sproži dodatna funkcija, ob čemer lahko računalnik izvede neko operacijo – včasih usmeri spletni brskalnik na določeno stran ali pa se računalnik uporabi za napad Denial-of-Service na kakšno znano spletno stran.

ZASLUŽENA KAZEN?

V idealnem svetu geniji pri FBI izsledijo začetke virusa in nato s pomočjo naslova ponudnika ugotovijo ime in naslov avtorja. Avtorja virusa obtožijo zaradi številnih dejanj in ta naslednjih 10 let deli celico s kriminalci v strogo varovanem zaporu.

Na obzorju

Vaše denarnice so v nevarnosti.

Creative Muvo2

65.000 SIT

http://europe.creative.com

Najbrž najboljša stvar, ki se je zgodila predvajalnikom MP3 v zadnjih letih je ta mešanica orjaških predvajalnikov s trdim diskom in flash predvajalnikov z majhno kapaciteto. Ta predvajalnik v velikosti Post-it blokca uporablja tehnologijo podobno IBM-ovemu Microdrivu, kar mu daje kapaciteto 1,5Gb in vrhunsko prenosnost. Ampak, ali je tako privlačen kot iPod? Bomo videli...

HP Photosmart 945

Bo potrjeno

www.hp.com

Veličastni prihod novega HP-jevega fotoaparata s 5 megapiksli v naše uredništvo se je zgodil na dan zaključka redakcije, tako da ga nismo mogli preizkusiti za to številko. HP trdi, da aparat vsebuje novo tehnologijo prilagajanja svetlobi, kar bi mu naj omogočilo zajemati fotografije z najboljšim kontrastom v tem razredu. Veselimo se že tudi uporabo 8x optičnega zooma.

Canon EOS 300D digital SLR

300.000 SIT

www.canon.com

6,3 megapiksla. Šestcelatrimegapiksla. Ne glede na to, kolikokrat ponovimo, še vedno se sliši prav umazano (kakor tudi cena, glede na to, da pri Canonu trdijo, da bi naj aparat bil cenovno sprejemljiv in ne profesionalen). V uredništvu pobiramo stave, da se bo do konca naslednjega leta na trgu pojavil aparat z 10 megapiksli za domačo uporabo. Kdo stavi?

Philips iPronto

Bo potrjeno

www.philips.com

Vsakič, ko slišimo o novem izdelku, ki se želi futurizirati s preprostim dodajanjem predpone 'i' svojemu imenu, sicer umre delček nas, vendar je iPronto precej privlačen. Gre za večuporabni daljinski krmilnik z vgrajenim Wi-Fi omrežjem. Možnosti za uporabo so ogromne.

RUMENE STRANI
SLOVENIJA-TEL
INTER MARKETING
• v knjigi
• na zgoščenki
• na internetu
www.rumenestrani.com

Athlonov 64-bitni procesor bo dal vašemu PC-ju spomin, kot ga premore cirkuški slon.

↘64-bitni procesorji

AMD-jev nov čip

64-bitni FX čipi so za 16 odstotkov hitrejši od 3,2GHz P4...

SAMA NADGRADNJA Z 32 na 64 bitov ni tako velik napredek, kot si morda predstavljate – prav gotovo ne gre za podvojeno hitrost. Glavna prednost je, da omogoča dostop do večjega pomnilnika. Pri 32-bitnih Windows, so programi omejeni na "samo" 2Gb pomnilnika, medtem ko Windows zasedejo druga 2Gb. 64-bitni procesor, ki poganja 64-bitne Windows, bo starim 32-bitnim programom omogočil dostopati do celotnih 4Gb pomnilnika, medtem ko bodo novi 64-bitni programi lahko dostopali do več RAM-a, kot bi se ga lahko kadar koli polastili...

Ko bom 64...

64-bitna različica programa za poganjanje strežnika Half-Life je že bila zagnana na 64-bitni različici Linuxa in je pokazala povečanje zmogljivosti za 30 odstotkov, še preden so dodali nov pomnilnik. Grafične kartice s 512Mb pomnilnika bodo dočakali prej, kot si predstavljate, pomnilniški moduli DDR-2 so že v fazi preizkušanja in v dveh letih boste najbrž imeli računalnik z 2Gb ali morda celo 4Gb RAM-a. Zahtevne aplikacije (tudi igre) bodo to znale izkoristiti. V bistvu AMD s svojim procesorjem polaga temelje za 64-bitne Windows in prihodnje 64-bitne aplikacije. Tim Sweeney, vodilni ustvarjalec pogona Unreal, je pred časom povedal: "Iz dneva v dan se soočamo s težavami zaradi 2Gb omejitve v Windows."

AMD veliko stavi na procesorje nove generacije. Njegova celotna prihodnja strategija bo zasnovana na novi arhitekturi AMD 64. Vrhunski strežniki Opteron so že na voljo, vendar bo trg postal zanimiv šele sedaj, ko se mu pridružuje še različica za osebne računalnike in notesnike.

Več okusov

Athlon 64 bo na voljo v dveh oblikah (standardni model s 754 nožicami in Athlon 64 FX, ki prinaša dvojni pomnilniški cevovod in ima 920 nožic) in v času, ko to berete, bi že morale biti na voljo tako osnovne plošče, kot tudi procesorji. Cena procesorja naj bi bila približno enaka ceni 3,2GHz P4 (okrog 150 tisočakov), medtem ko bodo plošče najbrž na voljo že od 40.000 SIT naprej.

Zmogljivosti 2GHz Athlona 64 so odlične. Z uporabo AMD-jevega 2.2Ghz procesorja (3200+), čip FX prehiti 3,2GHz P4 za do 16 odstotkov, odvisno s čim se ukvarja, medtem ko standardni Athlon 64 ohranja prednost, ki pa ne preseže 10 odstotkov.

Dodajte temu novo podporo SSE2, nove sisteme za nadzor moči in ventilatorjev, termalno varovanje, 1Mb drugostopenjskega predpomnilnika in pomnilniški krmilnik, ki teče pri isti hitrosti kot procesor, in po našem mnenju ima AMD zmagovalno formulo.

Njegova 64-bitnost je v tem trenutku skoraj nepomembna – pomembno je to, da ob hitrosti samo 2,2GHz opravi svoje delo veliko bolje kot P4, ki drvi pri 3,2GHz. Ko bo na voljo tudi 64-bitna različica Windows in programi, ki bodo uporabili prednosti Athlona 64, bomo videli še večji napredek v primerjavi z Intelovimi 32-bitnimi ponudbami. **PCF**

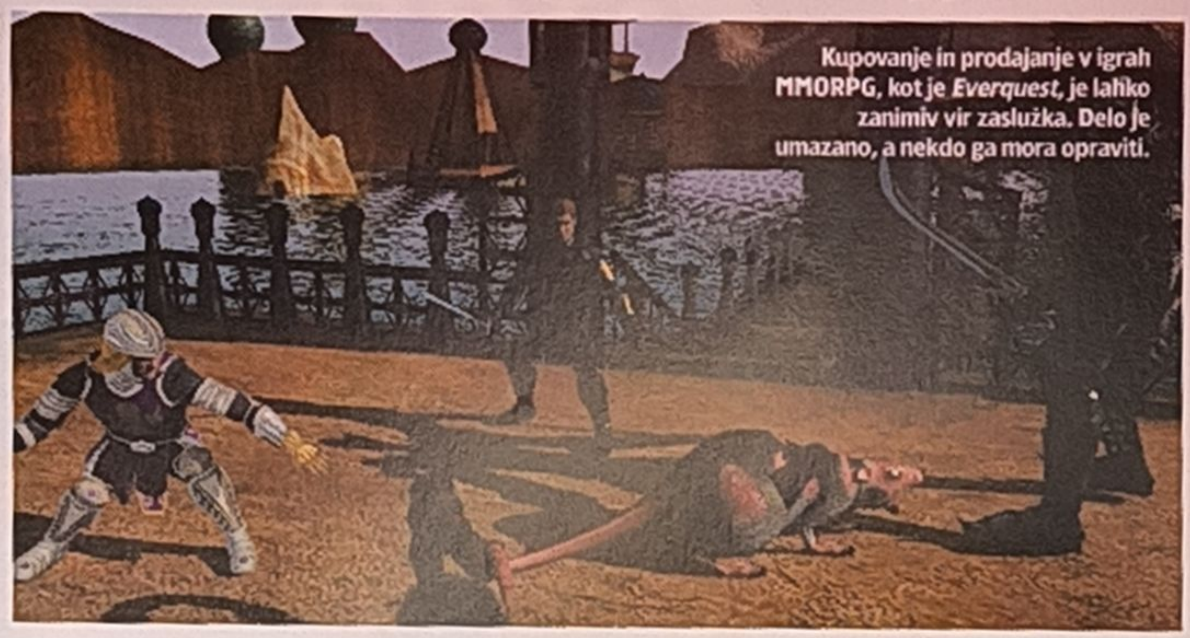
sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

>>ONLINE IGRANJE

ULTIMATIVNI PRODAJALCI

Preživljati se z igranjem računalniških igric? Neee. Nikoli se ne bo prijelo.



Kupovanje in prodajanje v igrah MMORPG, kot je *Everquest*, je lahko zanimiv vir zaslužka. Delo je umazano, a nekdo ga mora opraviti.

IME ENEGA OD NAJBOGATEJŠIH

Ljudi v 72. najpremožnejši državi na svetu – Julian Dibble – bi moralo biti splošno znano. Vsekakor se bo o njem šepetalo, ko bo davčni upravi razodel, da svojo družino preživlja s prodajanjem in kupovanjem neobstoječih predmetov v navideznem svetu *Ultima Online*. Vedno bolj se zdi, da so ekonomije MMORPG stabilnejše od svojih dvojnikov v realnem svetu, hkrati pa ponujajo obsedencem z rdečimi očmi možnost, da zapustijo svojo službo in se posvetijo svoji spletni strasti grajenja trdnjav.

Novo pečeni milijonarji spletnih ekonomij so tisti, ki vanje vlagajo številne ure – veliko igralcev opravlja hlapčevska dela več kot 80 ur na teden, da bi zbrali potrebne finančne vire. Navidezni ekonomisti ocenjujejo, da lahko vztrajni igralci ustvarijo več kot osem tisoč funtov letno v vrednosti navideznih dobrin, kar je več, kot bi zaslužili v službi z minimalno plačo; nekateri dobri uveljavljeni trgovci v navideznem svetu odnesejo celo šestmestno plačo.

Založniki iger vztrajajo, da prodaje navideznega imetja ne podpirajo – Sony, nadzornik *EverQuesta*, je uvedel strogo trgovsko prepoved in si zagotovil podporo eBaya, ki naročnikom več ne omogoča uporabe dražbene strani za izmenjavo dobrin. Prav tako je EA porušil ravnotežje Britannie, ko je objavila, da lahko igralci naročijo napreden lik za *Ultimo Online* neposredno preko podjetja za 29,95 USD, kar je prisililo nekatere trgovce, da so dramatično znižali cene.

Projekt *Entropia*, MMORPG, ki ga razvija Mind Ark, upa, da bo z ponujanjem kreditov v igri v zameno za pravi denar, premagal kraljestva dražb. Uporabniki bodo prav tako lahko izmenjevali kredite za legalne ponudbe in tako tlakovali pot prvi generaciji legitimnih MMORPG milijonarjev.

HP NA STEREOIDIH

PCF je ta mesec v Atenah prisostvoval na HP-jevi predstavitvi novih izdelkov za domačo uporabo. Očitno so pri HP-ju pozabili na recesijo in so uspešno prestali združitev s Compaqom, saj so napovedali kar 158 novih izdelkov, od katerih smo nekatere testirali že ta mesec.

Velik poudarek dajejo digitalni fotografiji, kar ne čudi, glede dejstvo, da se bo evropsko tržišče v letu 2004 podvojilo v primerjavi z letom 2003 in da bo prav digitalna fotografija tista, ki bo najbolj vplivala na povečanje razširjenosti računalnikov po domovih. Pri HP-ju so sicer priznali, da se na področju fotoaparatov doslej niso uspešno kosali z drugimi, vendar je nov fotoaparat s 5 megapiksli, Photosmart 945, gotovo korak v pravo smer.

Na področju tiskalnikov, večfunkcijskih naprav, skenerjev ter računalnikov in notesnikov je HP že sedaj podjetje z največjim tržnim deležem in glede na novosti, očitno namerava tam tudi ostati. Photosmart 245 vam omogoča neposredno tiskanje s kartice na 10 x 15cm papir (test na strani 47), HP Photosmart 7960 pa je prvi foto tiskalnik, ki uporablja kar osem črnil, med njimi tudi HP-jevo novo sivo črnilo (HP-jevo črnilo številka 59), ki bi naj bistveno vplivalo na izboljšanje kakovosti izpisa predvsem črno-belih, vendar tudi barvnih fotografij. Naše mnenje najdete na strani 48, saj smo tiskalnik v *PCF* sobanah tudi že sami preizkusili. Videli smo še večfunkcijsko napravo HP PSC 2510 Photosmart, ki prinaša možnost neposredne povezave na brezžično omrežje in celo inovacijo s področja skenerjev. Scanjet 4600 je namreč prozoren skener, ki bo zaradi svoje oblike in tankosti omogočil skenirati natanko tisti del dokumenta, ki ga uporabnik potrebuje – pozabite torej na izgubljanje časa s predogledom skeniranja.

www.hp.com

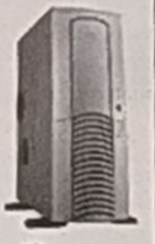
Scanjet 4600 bo zaradi prozorne zgornje strani vplival na učinkovitost skeniranja dokumentov.

TEAL
RAČUNALNIKI

Akcija!
do prodaje zalogi

HP 3420

36.990
Digitalen fotoaparat
Alpetk 3,1Mp
4x Zoom, flash
16Mb CF, TFT 1.5"



99.990

Računalnik TEAL Optima
proc. AMD 2400 XP
256Mb DDR 2700
60Gb 7200 disk
CD-RW 52x z sw.
ATI Radeon 9200 128Mb
tipkovnica, miška
24 mesecev garancije
17" monitor Hansol
barvni tiskalnik HP 3420
149.990
Doplačilo: Windows 29.990
LCD Gericom z zvok. 39.990

Računalnik TEAL Junior
proc.Intel Celeron 2,2Ghz
int. grafika, ab, LAN 10/100
256Mb DDR 2700
trdi disk 40Gb 7200
CD-ROM Teac 52x
tipkovnica, miška
24 mesecev garancije
79.990

Računalnik TEAL Master
proc. AMD XP 2600+
256Mb DDR 2700
trdi disk 120Gb 7200
ATI Radeon 9200 128Mb
CD-RW 52x+sw
tipkovnica, miška
24 mesecev garancije
129.990

Računalnik TEAL nForce
plošča GigaByte nForce2
proc. AMD XP 2500+
512Mb DDR 3200
trdi disk 120Gb 7200
GeForce5 FX5600 128Mb
CD-RW 52x+sw
tipkovnica, miška
24 mesecev garancije
179.990

Računalnik TEAL Jaguar
plošča MSI 865 NEO2
proc.Intel P4 2,6Ghz 800
512Mb DDR 3200
trdi disk 120Gb 7200
GeForce5 FX5600 128Mb
CD-RW 52x Teac
Chieftech ohišje - 360W
24 mesecev garancije
239.990

15" LCD Gericom 56.990
15" LCD IIYama 84.990
17" LCD Hansol 104.990
17" LCD NEC 114.990
19" LCD Samsung 169.990

Compaq EVO 1015
15" TFT zaslon XGA
proc. AMD Athlon 2,0
256Mb DDR 2100
disk 40Gb, flopy
DVD/CDRW enota
Lilon baterija, TVout
modem, mrežna k.
Windows XP PRO
299.990

Gericom WebGine
15" XGA zaslon
AMD XP 1400+
256Mb, 20Gb disk
DVD/CDRW enota
Lilon bat.,torbica
FireWire, IR, Ser.
mreža, modem
229.990

Samsung V4
4,0M, 12x Zoom
(3x opt.,4x digt.)
32Mb card, torbica

Laško, Kidričeva ul. 5 - 734-0070
Celje, Nova vas - 428-4343
www.teal.si

fwd>>fwd>>

Barbara se je septembra močno zanimala za osnovne biološke potrebe ljudi in ugotovila, da je imel Adi Smolar čisto prav, ko je rekel, da "hujše muke ni, kot če te or'nk scat tišči".

Pa če še tako tajimo, stranišče uporabljamo prav vsi. Celo hiše gradimo tako, da imamo toaletne prostore čim bolj pri roki... pardon, riti. In ker je straniščna školjka tako nepogrešljiv del našega obstoja, smo jo uspeli integrirati v druga opravila.

Doma še gre – kaj pa, če vas pritisne na poti? Sredi Slovenike bri 130km/h? Ko zamujate v službo, ker vam je pes pojedel budilko in trepetate, da vas bo šef zbrcal čez prag? Ustavljanje v takih trenutkih bi bilo prav res junaško dejanje. Mobilno izločanje je torej nuja.

Če vam uspe obsedenega šefa ujeti na dan, ko je enkrat za spremembo vstal na desno nogo, tega vsekakor ne želite pokvariti s pogostim obiskovanjem toaletnih prostorov. Če računate na povišico, morate pokazati kar največjo vnemo, zato se primerno opremite.

Šokantna prihodnost

KRISTALNA KROGLA

Robot-vrtnar

Tehnologija prepoznavanja obraza bi lahko robotom pomagala do zelenega poklica.

ROBOTI, KI SE LAHKO OSREDOTOČIJO le na posamezne vrste rastlin, bi lahko bili odgovor na povečano uporabo herbicidov. Takšen je vsaj načrt Svenda Christensena iz danskega Inštituta agrikulturnih znanosti, ki je uporabil računalniško tehnologijo prepoznavanja obraza, da bi robotom omogočil poiskati neželene rastline. Robot Titchmarsh – v bistvu mini-vozilo na baterijski pogon – se premika čez polje, s pomočjo kamere pregleduje rastline in določene vrste prepoznava kot neželene. Nato z uporabo GPS preračuna njihov položaj, skrbniki polja pa pozneje s herbicidi poškropijo le to določeno mesto. Na ta način ni potrebno škropljenje celotnega polja, količina uporabljenih kemikalij pa se zmanjša za več kot 70 odstotkov. Svend že načrtuje tudi izboljšano različico, ki bi lahko kar sama z nekaj kapljicami poškropila rastlino ali pa celo izpulila zadevo iz zemlje, brez uporabe kakršnega koli strupa.

www.agrsci.dk/index_uk.shtml

Trenutno lahko robot prepozna le nekaj vrst rastlin, vendar bi mu naj v program kmalu vnesli nekaj deset novih.

KEMIČNI ČIPI

Dva kalifornijska znanstvenika trdita, da sta ustvarila umetno sinapso mikročipa. S pomočjo odkritja bi lahko izdelali procesor, ki bi namesto električnega impulza uporabil kemijske povezave za prenos informacij. Mark Peterman in Harvey Fishman iz Univerze Stanford sta ustvarila štiri kemijske prenosnike na drobcenem silicijevem čipu, želita pa ustvariti naprave, ki bi jih lahko vgradili v človeški živčni sistem. Elektronski vsadki že obstajajo (za boj proti slabemu sluhu), vendar le-ti stimulirajo vse živčne celice. Z uporabo tovrstnega odkritja bi lahko telo povezali bolj natančno.

www.newscientist.com

KOZMIČNA POMOČ

NASA spreminja policijske posnetke v dokaze.

REŠEVANJE ZLOČINOV navsezadnje je raketna znanost. Če ujamete kriminalca na mestu zločina na video posnetku, bi to moralo olajšati reševanje primera, vendar so posnetki ponavadi tako slabi, da lahko iz njih iztisnejo le peščico koristnih informacij. Dva znanstvenika pri Nasi, ki se ukvarjata z vremenskimi vzorci, prinašata rešitev v obliki VISAR-ja. Oprema "Video Image Stabilization and Registration" spremeni čudne in tresoče se posnetke iz varnostnih kamer v posnetke, ki si jih je mogoče normalno ogledati. Vse se je začelo, ko je FBI leta 1996 na pomoč poklical znanstvenike, da bi pomagali pri reševanju primera eksplozije bombe na Olimpijskih igrah v Atlanti. Vendar pa VISAR ne bo uporabljen le v policijske namene – omenja se možnost vgradnje v oči pacientov, ki trpijo za ekstremno kratkovidnostjo in na tem se že dela z ameriškim okulističim inštitutom.

www.nasa.gov

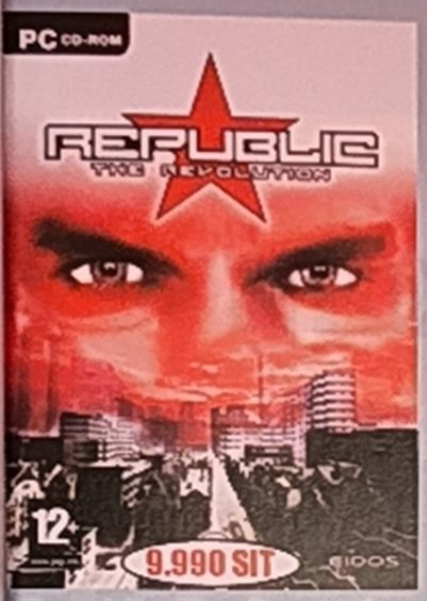
Nasa verjame tudi v to, da bi z VISAR-jem lahko čez nekaj let izboljšali slabe kopije starih domačih video posnetkov.

WWW.GSM-CABLE.COM

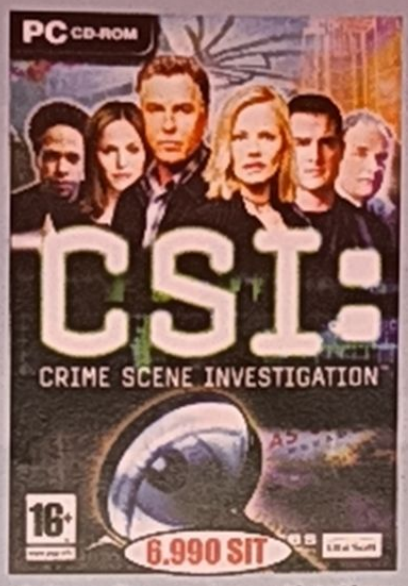
podatkovni in servisni kabli za GSM aparate, dodatna oprema, IrDA vmesniki, slušalke, USB in avto polnilci, baterije, rezervni deli, bluetooth, servis

rač. teh. trgovina MIŠKA, tel.: 04/20 14 480, e-pošta: info@gsm-cable.com

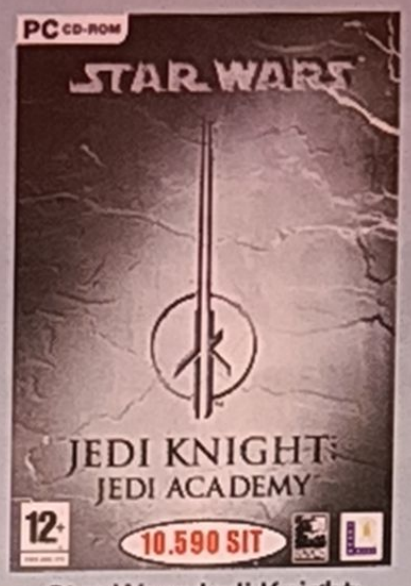
Izkoristite svoj prosti čas z vašo najljubšo HIT igro!



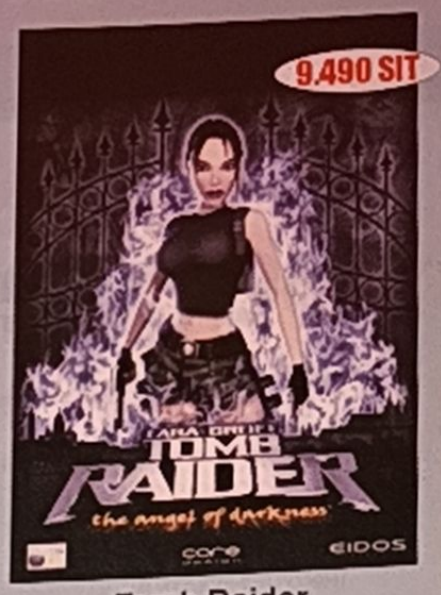
Republic: The Revolution



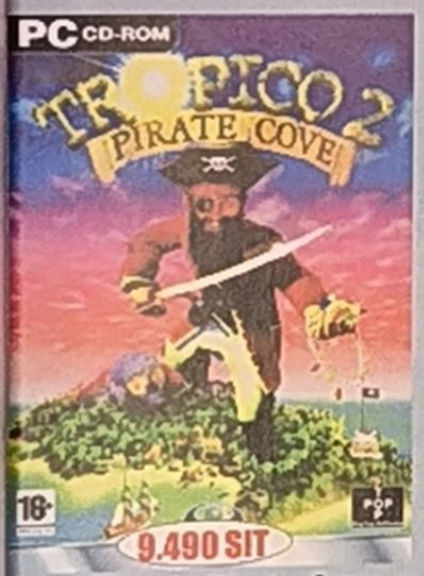
Crime Scene Investigation



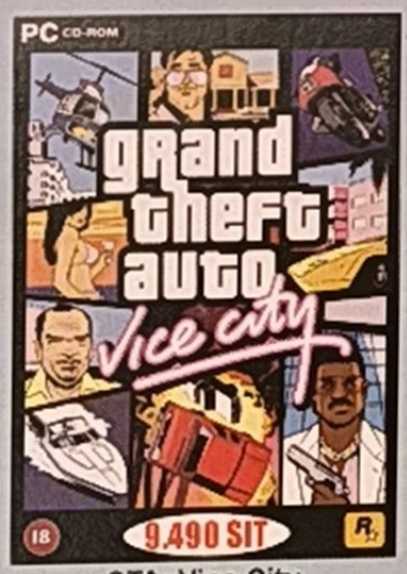
Star Wars Jedi Knight:
Jedi Academy



Tomb Raider
The Angel of Darkness



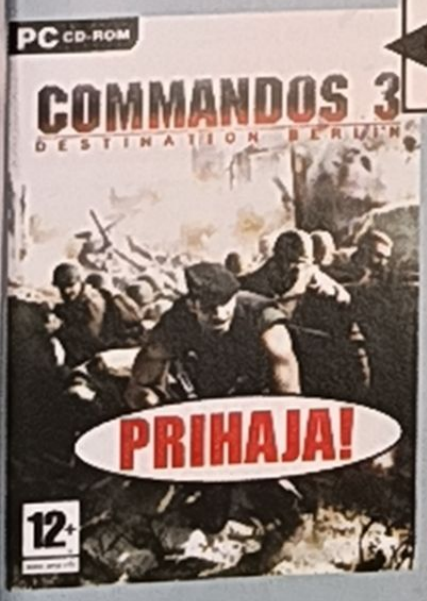
Tropico 2: Pirate Cove



GTA: Vice City

Star Trek Elite Force II

Rainbow Six:
Raven Shield



Commandos 3: Destination Berlin
PRIHAJA - zbiramo neobvezna prednaročila. Zaigrajte jo prvi v Sloveniji.

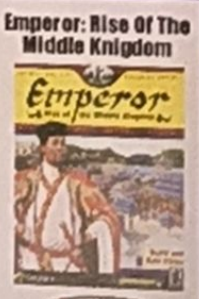
Popravilo CD in DVD diskov

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

TOTAL DISC
CD REPAIR

Nižje cene:
privoščite si dobro igro za manj denarja



NOVO - Izposoja konzol in iger za PlayStation in PlayStation 2.

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

VideoToP 13
>> Multimedijski center

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center,
Tel.:02 / 234-12-52

PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h
Wwww.videotop.si

>> IZMENJAVA DATOTEK/JEČA

Soočenje z zlobnim volkom

Glasbena industrija vrača udarec. Ste lahko upravičeno zaskrbljeni?

VOJNA MED AMERIŠKO GLASBENO industrijo in populacijo, ki si izmenjuje datoteke preko interneta, je doživela nenaden preobrat. Junija je RIAA (Recording Industry Association of America) objavila svoje načrte, da namerava tožiti posamezne uporabnike programov za izmenjavo datotek. Od zgodnjega julija so sodni pozivi, po katerih so ponudniki internet storitev dolžni razkriti podrobnosti o posamezniku, kar deževali – bilo jih je do 75 na dan; RIAA pa pričakuje, da bo v naslednjih mesecih vložila na "tisoče" novih tožb. Med posamezniki, ki so se znašli na zatožni klopi, je veliko dijakov in študentov,

Michael Jackson je mnenja, da je ideja neumna: "Ob predlogu, da bi oboževalce glasbe, tlačili v zapore, ker si nalagajo glasbo z interneta, sem ostal brez besed."

organizacija pa priznava, da se lahko v težavah znajdejo tudi njihovi starši, če so njihovi otroci uporabljali programe, kot je KaZaa.

To pa še ni vse. Marionete zabavne industrije v ameriški vladi bi rade šle še dlje. Senator Orin Hatch bi rad videl, da bi ljudem zasegli ali uničili računalnik, že če si naložijo en sam MP3 z interneta. "Popolnoma podpiram idejo, da je takim ljudem treba uničiti računalnike. Če bi se to zgodilo tisočim, bi se ljudje začeli zavedati posledic svojih dejanj." Medtem pa dva ameriška politika Howard Berman in John Conyers želita uvedbo novih zakonov, po katerih bi posedovanje ene same ilegalne datoteke MP3 zadostovalo za zaporno kazen. Nalaganje datotek MP3 z interneta bi bilo obravnavano kot zločin, enak požigu.

Sporočilo RIAA je preprosto: če želite MP3-je, jih kupite pri legalnih servisih. Če jih boste nabavili kje drugje, se ne čudite, če bodo na vaša vrata potrkali "policaji za zaščito avtorskih pravic".

Osebi, ki je v prostranstva interneta spustila kopijo filma The Hulk , grozijo tri leta zaporne kazni, za nameček pa tudi ogromna denarna globa.

Če sklepamo po nedavnih primerih, lahko nelegalno izmenjevanje datotek pomeni globo do 10.000 dolarjev. Seveda pa glasba ni edina nelegalna vsebina na internetu, sem sodijo še filmi, programi in elektronske knjige.

Če bo pohod RIAA uspešen, mu bodo sledile tudi evropske organizacije. David Martin iz protipiratske enote BPI (British Phonographic Industry) razlaga: "Zaenkrat še nismo izključili možnosti za kazenski pregon v Angliji, verjamemo pa, da je bolj produktivno izobraževati uporabnike in jih vzpodbujati, naj uporabljajo uradne legalne strani za prenos datotek." Akcije RIAA so po njegovem mnenju uspešne. "Odkar je RIAA pričela svoj siloviti napad, je promet na KaZaa upadel za 15%."

Čeprav ne zagovarjamo početja, ki je na meji legalnega, pa mislimo, da so trenutne akcije RIAA zgrešene. Od ukinitve Napsterja so minila štiri leta, izmenjava datotek pa je danes popularnejša kot kadar koli.

PCF

Sun Rise Computers

www.sunrise.si
Info@sunrise.si

Maloprodaja
Alpska 50
4248 Lesce
Tel:04/53 02 660

Maloprodaja
Kapucinski trg 8
4220 Šk. Loka
Tel:04/515 08 30

Veleprodaja
Leskoškova 12
1000 Ljubljanna
Tel:01/524 02 88

KONEC OKTOBRA!!!!

ABIT FX 5200 128MB DDR
Cena: 22.990,00 sit

AMD 2500+ 333 BOX
DDR 256 Pc3200
Cena: 38.900,00 sit

ABIT FX 5600 128MB DDR
Cena: 39.990,00 sit

CD-R SPIN 100
Cena: 5.900,00 sit

CD-RW ARTEC 52X32X52
Cena: 10.900,00 sit

DVD ARTEC 16X48
Cena: 9.500,00 sit

Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Za morebitne napake se opravicujemo!!

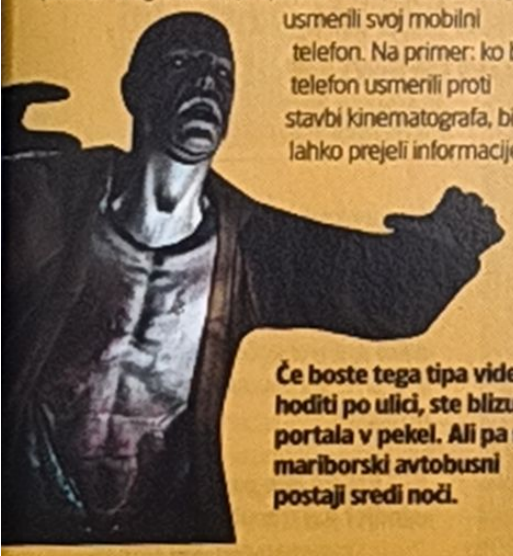
Pred poroto

KRIV ALI NEDOLŽEN

Predstavnik industrije predstavi noviteto – vi pa presodite. **Arron Judson** iz podjetja GeoVector nas je tokrat poskusil zagreti za Doom v "realnem svetu", ki ga je mogoče igrati s telefonom.

V razvoju je "realna" različica *Dooma*, ki bo lastnikom mobilnih telefonov omogočala bojevanje na mestnih ulicah. Telefone bo mogoče uporabljati za streljanje v nasprotnike, na zaslonu telefona pa se bo izrisovalo okolje iz *Dooma*. Kot je povedal Arron Jackson, se podjetje GeoVector dogovarja za sodelovanje z več velikimi telekomunikacijskimi podjetji na Japonskem in v Koreji, prav tako pa pričakujejo, da bodo podpisali dogovor za uporabo *Dooma* v naslednjih mesecih. GeoVector razvija posebne storitve, vezane na določene lokacije, ki bodo uporabnikom omogočale pridobivanje informacij o določenih objektih, na primer o zgradbah, preprosto tako, da bodo vanje usmerili svoj mobilni telefon. Na primer: ko bi telefon usmerili proti stavbi kinematografa, bi lahko prejeli informacije o sporedu, časih predvajanj filmov in cenah vstopnic. V razvoju je tudi aplikacija, ki bi uporabnikom omogočala videti, če so njihovi prijatelji kje v bližini.

Kot je povedal Judson, je največja težava v tem, da se telekomunikacijska podjetja strašno obotavljajo pri postavljanju potrebne infrastrukture in mobilnih omrežij. Oboje je namreč nujno potrebno, da bi telefoni lahko točno "vedeli", kje se nahajajo. "Sicer bi bilo mogoče vse skupaj izvesti tako, da bi mobilne naprave opremili s sprejemniki GPS, a naše podjetje dela na integraciji nove tehnologije v standardne mobilne telefone, ki nimajo vgrajenega sprejemnika GPS, temveč tehnologijo za določanje položaja, ki se že uporablja v mobilnih omrežjih na Japonskem in v Koreji," je pojasnil. GeoVectorjeva tehnologija je bila poskusno uporabljena v Aucklandu med Ameriškim pokalom. Gledalci so lahko z njeno pomočjo dobili informacije o tekmovalcih preprosto tako, da so vanje usmerjali svoje iPaqe. **PCF**

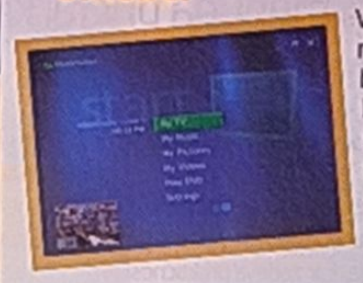


Če boste tega tipa videli hoditi po ulici, ste blizu portala v pekel. Ali pa na mariborski avtobusni postaji sredi noči.

Dnevnik

Poletja je konec, mi pa se komaj ogrevamo za nove podvige...

Microsoft Media Center 9
Oktober



Vse skupaj je že sporninjalo na Čakanje na Godota, a bo Media Center končno le ugledal luč sveta. Znana štiribarvna ikona bo sistem spremljala tudi pri prodoru sistema. Digitalno vozlišče bo očitno postalo realnost.

Broken Sword: The Sleeping Dragon 24 oktober

Drevnava pošast se bo prebudila na ta dan in naznanila tretjo inkarnacijo izjemno popularne pustolovske serije. Glavna akterja, George in Nico, se vračata v 3D obliki, da bi poiskala vir prastarega zla, ki je skrivnostno znano le kot, uganili ste, Speči zmaj.

Dan reformacije
31 oktober

Medtem ko bodo eni ta dan preživeli v sporninu na prve korake protestantizma pri nas, bodo drugi noreli v noči čarovnic. Upamo, da boste ta dan preživeli tako, kot vam najbolj odgovarja. Naslednji je namreč precej bolj žalosten.

PCFormat 3 november

V novembrskem *PCFormatu* vas med drugim čaka opis igre *Commandos 3* ter vodič po ustvarjanju tihega računalnika s slogom za vašo dnevno sobo.

DOBER MESEC

MESEC Sodeč po Evropski vesoljski agenciji, bi naj prve kolonije na Luni dočakali v dvajsetih letih, in sicer zahvaljujoč avtomatiziranemu lunarnemu plovilu Smart-1, ki bo poletel na Luno in se odpravil na iskanje vode in mineralov.

INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE Pomanjkanja delavcev na področju IT bo očitno konec. Rezultati neke raziskave so pokazali, da bi več mladih raje delalo z računalniki, kot da bi bili politiki, zdravniki ali pop zvezde.

SLAB MESEC

AMD No, vsaj za ljubitelje njihovih procesorjev. Čeprav so prvi procesorji Athlon 64 že ugledali luč sveta, se ne bodo znašli v redni prodaji pred izidom 64-bitne različice Windows XP, prirejene za te procesorje.

DLANČNIKI Na podlagi potrošniških raziskav strokovnjaki sklepajo, da bo prodaja dlančnikov do konca letošnjega leta upadla za 10%, česar je kriva popularnost novih konvergenčnih naprav, kot so pametni telefoni.

>>VAŠA SODBA S forumov

Tovariš Vladimir Ajajaja. Še en neuspel poskus. Fantje in dekleta, kaj vas Terminator še ni izučil, bolj kot se bomo silili k tehnologiji, katera bo upravljala naše življenje, slabše bo.

[morpheus] Em... hello, trikorder?

Aljo jaz pa osebno mislm d bi blo to zlo fajn sam kva k nas bojo oropal za tok kesa d si ga sam bill gates loh prvos. drgac pa itak a ni trg prenosnih igralnikov ze mal prenatrpan sej se sploh ne mors odloct. Mah propadel bo kot vecina ostalih. Vecina propade zarad visoke cene.

Thanatos stvar je verjetno zelo enostavna tako da implementacija v mobilni telefon ni problematična. Največji problem bo prepričati velika imena mobilne telefonije da bojo kupili njihov patent in zaceli to ponujati v svojih telefonih.

VI PRAVITE... KRIV!

PCFormat intervju

PIOTR SITARSKI

Najbolje sprejet govorec na nedavni konferenci o sociologiji PC iger, Dr. Piotr Sitarski, meni, da bi igra, ki bi ponujala preveč užitkov, lahko uničila civilizacijo...

PCF Zakaj torej tako radi igramo igre?
Piotr Igre, kot tudi vse ostale oblike umetnosti, ne potrebujejo nobenega upravičevanja, kar zadeva praktičnost. V igrah uživamo, kot uživamo v vseh umetnostnih delih: so lepe in nudijo užitke (nekateri trdijo, da gre za identična občutja). Igre pa seveda služijo še drugim namenom. Igramo jih iz socialnih razlogov ali za denar, a bo moral biti čisti užitek vedno glavno vodilo pri igralni izkušnji. Zato se počutimo nelagodno ob profesionalnih igralcih. Menimo, da s tem izgubljajo nekaj pomembnega in da ti ne doživljajo več tistega nedolžnega uživanja pri igranju.

PCF Kako se užitek ob igranju računalniške igre razlikuje od, recimo, igranja Monopolyja ali nogometa?
Piotr Večina neračunalniških iger zahteva interakcijo z drugimi živimi igralci, medtem ko pri večini računalniških iger nimate živih nasprotnikov ali pa so ti dobro skriti za računalniškim vmesnikom. Rezultat tega je, da užitek pri igranju prihaja iz interakcije med človekom in računalnikom, iz možnosti upravljanja s strojem, iz izgubljanja in ponovnega pridobivanja nadzora. Na kratko: gre za tehnološki užitek. Še ena pomembna razlika je – klasične igre običajno zahtevajo okolje, ki ni enako domačemu (nogometno igrišče, igralna plošča). Računalniške igre pa ne ponujajo ločenega, temveč simuliran svet. Lahko se potopimo v takšna okolja in jih kontroliramo. To nam spet daje moč, ki je v realnem svetu nimamo.

PCF Ali verjamete, da so razvijalci z razvojem modernih iger na pravi poti?
Piotr V zadnjem času so se zgodile velikanske spremembe na področju oblikovanja računalniških iger. Večina razvijalcev je nekdanjih igralcev, ki so ob igrah preživeli večino svojega življenja in instinktivno vedo, kaj je lahko privlačno in zanimivo. Najtežja naloga pa je uravnotežiti različne užitke, ki jih lahko igra ponuja – da ne bo preveč zasvojljiva in da se ne bo pretirano ponavljala, igralce pa ne sme kar zabrisati v neznano.

Po drugi strani pa so s tem, ko so igre postale ena vodilnih vej zabave, postale standardizirane, zaradi česar je vedno težje eksperimentirati. Kot pri vseh vejah zabave, ki so vezane na industrijski napredek, so tudi tukaj razvijalci vse preveč osredotočeni na to, kar jim obstoječe tehnologije ponujajo, na primer 3D grafiko in prostorski zvok. Paradoksalno je, da veliko novih iger ni mogoče učinkovito igrati na povprečnih računalnikih. Producenti, kot dodaten kanal pri prodaji novih tehnoloških dosežkov, pa to s pridom uporabljajo za slogane, kot je: "V tej igri boste resnično lahko uživali, če si boste omislili štirikrat hitrejšo grafično kartico."

V tem pogledu so konzole boljše, a tudi konzolne igralce od vsepovsod bombardirajo s predlogi, kako bi lahko njihove naprave bolje delovale in s tem seveda ponujale več zabave.

PCF Kakšen nasvet bi dali razvijalcem iger na podlagi vaših raziskav užitka ob igranju?
Piotr Tehnologija nikoli ne bo zapolnila pomanjkljivosti igralnosti, zato bodite kreativni.

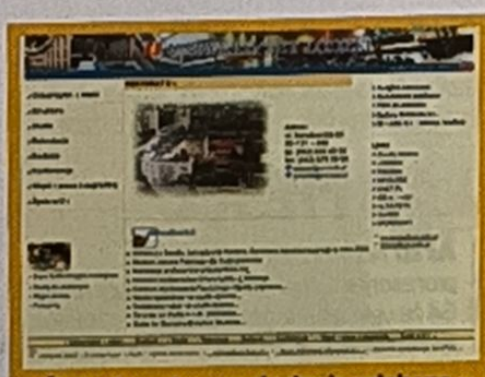
PCF Ali je vse večji fotorealizem v igral glavni razlog, da so te bolj privlačne?
Piotr Vsekakor ne. Realnost je bila vedno bolje definirana od katere koli simulacije in tako bo tudi v prihodnje, a se vseeno radi odrečemo realnosti, da bi kakšno uro ali dve igrali računalniško igro. Obstaja tudi precej odličnih iger, ki uporabljajo le malo ali celo nič fizičnih simulacij: igre v kodi ASCII, kot je *Rogue* ali tekstovne igre so lep primer. Zavzemanje za fotorealizem bi bilo isto, kot trditi, da so črno-beli filmi že v osnovi veliko slabši od barvnih. Seveda je vse odvisno od zvrsti, a bi s splošnim zagovarjanjem čiste vizualne simulacije hitro zašli v slepo ulico.

PCF Ali verjamete, da obstaja fizično zadovoljstvo pri igranju računalniških iger?
Piotr Nekatere igre, predvsem simulatorji, ponujajo ogromno fizičnega zadovoljstva. Obstajajo dokumentirani primeri simulatorske bolezni, podobne morski bolezni. Tu gre za nasprotno plat ugodja pri letenju z letali v simulatorjih. Pri večini iger pa je bilo zaznanih zelo malo fizičnih občutij, razen pekočih oči ali bolečin v zapestjih. Seveda pa je v veliko igrah mogoče uživati, tudi če igranje le-teh povzroča fizično nelagodje.

PCF Katere igre pa vam vzbujajo ugodje? Kaj trenutno igrate?
Piotr Kot raziskovalec iger sem že skoraj profesionalen igralec. Igram veliko iger, v katerih sploh ne uživam. Vseeno pa poskušam tisti nedolžni užitek ob igranju ob poznih nočnih urah prihraniti za najboljše. Najljubše so mi potezne strategije; pred kratkim sem izjemno užival v celotni seriji *Total War*, ki ima dobro uravnoteženo kombinacijo realnočasovnega in poteznega igranja. Pri realnočasovnih strategijah pa pogosto dobim občutek, da sem nepotreben. Igri očitno kar dobro uspeva, tudi če ne počnem ničesar.

PCF Ali računalniške igre iz nas delajo samotarje? Ali nam lahko škodujejo pri vključevanju v

"Zavzemanje za fotorealizem bi bilo isto, kot trditi, da so črno-beli filmi že v osnovi veliko slabši od barvnih..."

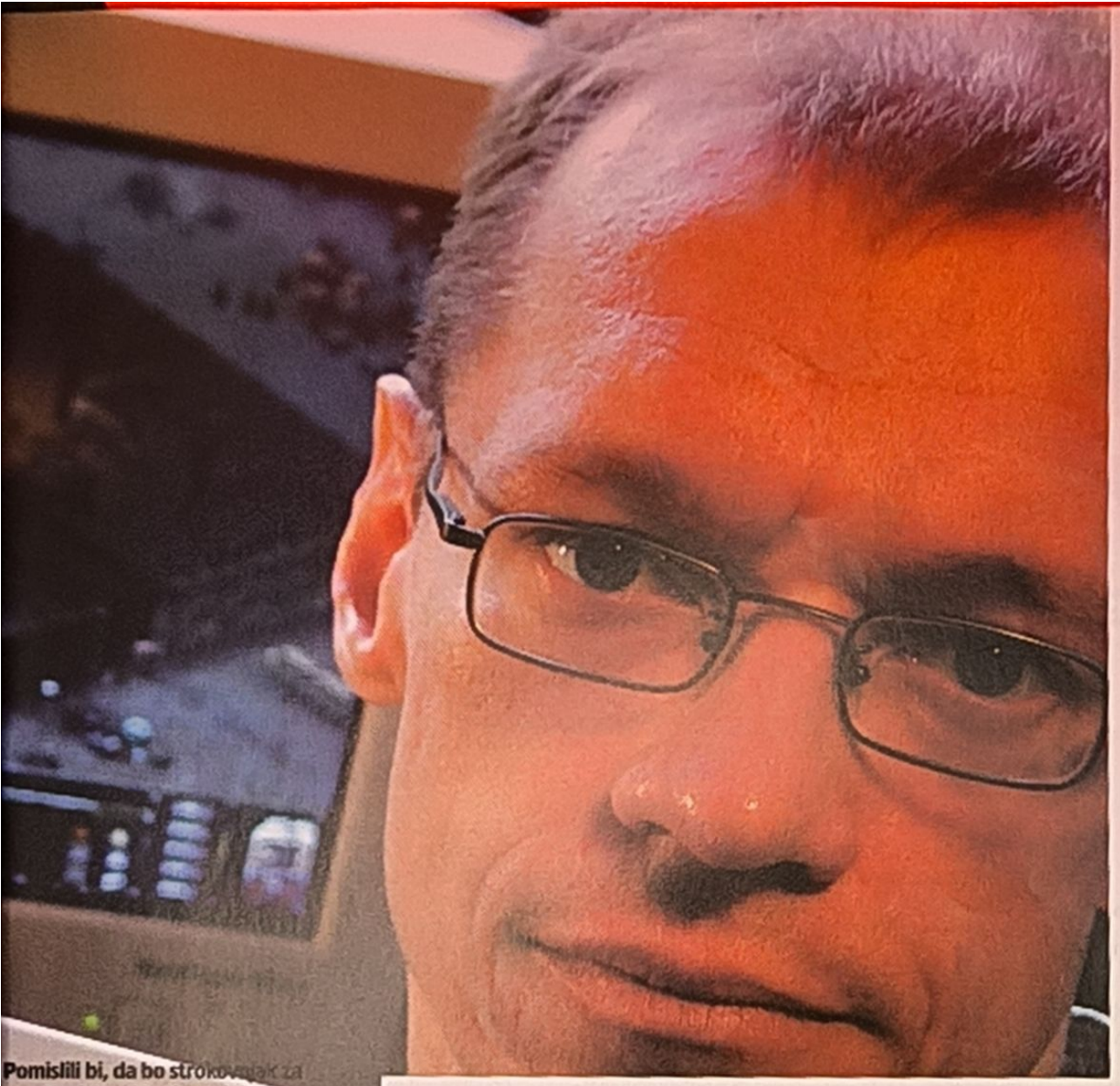


Življenje, univerza v Lodzu in sploh vse – obiščite uradno spletno stran.

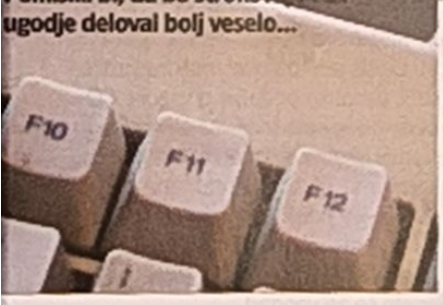
TEOREM O UGODJU V IGRAH

Dokaz, da nekaj tistega, kar vam godi, nikakor ne škodi...

Piotr Sitarski je najprej študiral film, nato pa je odkril, da ga zanima popularna kultura. Med pisanjem doktorske disertacije o komunikacijskih vidikih navidezne resničnosti, je ugotovil, da so računalniške igre še najbliže idealu navidezne resničnosti, saj gre za najbolj obetaven medij, predvsem zato, ker so še vedno v precej zgodnjem stadiju razvoja. Prepričan je, da ugodje, povezano z igrami, ne nastopi nujno med igranjem – ker so določene igre lahko blazno dolgočasne – temveč izvira iz razumevanja lastnih želja in ugodja med igranjem. To bi rad naučil svoje študente filma in medijev na univerzi v Lodzu, na Poljskem, kjer trenutno predava. www.uni.lodz.pl



Pomislili bi, da bo strokovnjak za ugodje deloval bolj veselo...



Ali je v najboljših realnočasovnih strategijah igralec res "potreben"?

družbo?

Piotr Od 19. stoletja naprej so vsem novim medijem (kinematografu, radiu, televiziji) očitali, da povzročajo nepopravljivo škodo naši družbi in isti argumenti se pojavljajo že leta. Nihče pa si ne more zamisliti bolj samotarskega medija, kot je knjiga, a vsi starši vseeno vzpodbujajo otroke k branju, namesto k igranju računalniških iger. Seveda je pretirana uporaba katerega koli medija (vključno s knjigami) lahko škodljiva, pri zmerni uporabi pa vsak medij bogati kulturo, v kateri živimo. Računalniške igre lahko celo pripomorejo k izboljšanju komunikacijskih sposobnosti, posebej s popularizacijo večigralskih iger.

PCF Ali menite, da se bodo morale igre v prihodnosti znatno spremeniti, da bi zadovoljile našim potrebam?

Piotr Igre se stalno spreminjajo. Eden od ključnih faktorjev razvoja je poskus, da bi igre čim bolj umestili v splošne okvire zabave. Tako bomo, namesto da bi cel konec tedna preživeli v igranju, deležni dvournih seans (kot pri hollywoodskih filmih). Razlog za to so misije/kampanje, ki jih ponuja večina iger. Velik korak naprej pa bo verjetno razvoj večigralskih online iger, primernih za veliko širše skupine igralcev. Potencial za takšne igre je neverjeten, saj bodo ponujale tako zabavo za samotarje, kot tudi možnosti za druženje, s čimer bodo enkrat za vselej pometle s popularnim mitom, da so igre svet socialno neprilagojenih.

PCF Ali obstaja recept za igro, ki bi ponujala absoluten užitek? Ali nam ga zaupate?

Piotr Če bi poznal tak recept, ga nikoli ne bi mogel nikomur zaupati. Takšna igra bi popolnoma uničila civilizacijo, kot jo poznamo. Če pa pogledate objektivno, pa boste ugotovili, da ljudje uživajov različnih stvareh, zato v igrah iščejo raznolikost in diferenciacijo in ne koncentracije ugodja v preveč znanih vzorcih.

PCF

Aroba d.o.o.

Panasonic Technics
ideas for life

PLAZMA TV
TH-42PW5EX 1.321.466 SIT

DALJINSKI DECT TELEFON
KX-TCD400 15.480 SIT
KX-TCD410 20.040 SIT
KX-TCD420 25.188 SIT

BREZŽIČNI TELEFON
KX-TCD500 DECT 31.800 SIT
(MODRA OSVETLITEV, 200 SPOMINSKIH CELIC,CLIP)
KX-TCD510 DECT 33.500 SIT
(MODRA OSVETLITEV, 200 SPOMINSKIH CELIC,CLIP, DIGITALNA TAJNICA)

ŽIČNI ANALOGNI TEL APARAT
KX-TS3 3.600 SIT
KX-T2371 5.233 SIT

STEREO BARVNI TV
TX-21AP1P 82.990 SIT

DIGITALNA VIDEO KAMERA
NV-VZ17EGE 157.720 SIT

VHS-C KAMERA
NV-DS60EGE 113.558 SIT

D-SNAP
SV-AV20 108.432 SIT

DIGITALNI FOTOAPARAT
DMC-LC33 93.085 SIT
DMC-FZ1 150.209 SIT
DMC-F1 131.433 SIT

STEREO RADIO KASETOFON
RX-DX1 28.934 SIT

PANASONIC MINI SISTEM
SC-AK210 58.206 SIT

DVD PREDVAJALNIK
DVD-S35 39.430 SIT

CD AVTORADIO
CQ-RDP103N 40.660 SIT

AROBA d.o.o.
Šmartinska 152, hala E
1000 LJUBLJANA

Tel. 01-548-48-48
Fax. 01-548-48-49
www.aroba.si
e-mail:aroba@aroba.si

info: 080/1590

Vsebina diska

Celotni programi/Demo igre/Orodja PCF Superdisk

DISKI POKAJO PO ŠIVIH

Mesec, ki je za nami, je bil poln novic o prehodu na 64-bitno delovanje, tako s strani proizvajalcev strojne, kot tudi programske opreme. Microsoftu je ideja namreč očitno všeč, saj bodo v kratkem predstavili novo različico operacijskega sistema, ki bo izkoriščala AMD-jeve 64-bitne procesorje. Istočasno pa je ta programski velikan zaprl celo serijo nemoderiranih klepetalnic svojega servisa MSN, bojda zaradi preprečevanja pedofilije.

Čisto neodvisno od Microsoftovih odločitev pa vam ponovno prinašamo diske, tako polne najbolj vročih programov, da smo se pri pakiranju skoraj opekli. Za boj prosti neželeni pošti lahko preizkusite *McAfee SpamKiller 4.0*, prav tako se splača preizkusiti najnovejšo različico popularnega medijskega predvajalnika *PowerDVD*, zmogljivosti svojega računalnika pa nujno preverite s programom *SiSoft Sandra MAX3*. Seveda pa vam tudi tokrat prinašamo odlične celotne programe, in sicer *AMF Daily Planner & PIM 8.1*, *Music Collector*, *WS FTP LE*, *Evidence Eliminator*, zabavali pa se boste lahko poleg humorne igre *Dink Smallwood*. Pa prijetno delo! **nebojsa@videotop.si**

TOKRATNE NAJ DEMO IGRE

NHL 2004
V demu *NHL 2004* lahko igrate eno tekmo (Anaheim in New Jersey), ki vam bo predstavila novo različico te popularne športne igre.

STARSKY AND HUTCH
Pridružite se Hutchu in Starskyju pri reševanju najtršìh primerov. Demo vključuje predstavitveni film in prvo epizodo, imenovano "Fast Cars".

CALL OF DUTY
Prebijte se skozi kaos, ki vlada na bojišču v času druge svetovne vojne, kot član dobro izurjenega moštva vojakov ZDA, Anglije in Rusije.

COMMAND & CONQUER GENERALS
Nov demo predstavlja ameriško učno misijo in tri običajne misije (visoko razvite ameriške sile, kitajska vojska in Globalna osvobodilvena armada).

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
V vloga učenca Luka Skywalkerja se naučite najboljše uporabe Sile in jo izkoristite za boj na svetli ali temni strani.

GRAND THEFT AUTO: MODERN MOD
Odličen dodatek za *GTA*, ki vsa vozila v igri zamenja z novejšimi modeli, kot so Lamborghini Diablo, Ferrari F40...

AMF DAILY PLANNER & PIM V8.1

Celoten program

Pozdravite svojega novega digitalnega prijatelja. AMF je kombinacija dnevnega organizatorja, osebnega digitalnega pomočnika in adresarja. Je vaš prijatelj in hkrati center vašega sveta. Iz njega lahko razberete vaše načrte za prihajajoč dan, preskočite na naslednji mesec in pogledate, kaj vas čaka. Opravila za tekoči dan vas čakajo ob strani, medtem ko se vi ubadate z drugimi aplikacijami, tiskanje urnika pa je oddaljeno le za en klik. Vnašate lahko tako osebne, kot tudi poslovne stike, omogoča pa tudi neposredno klicanje ali pošiljanje sporočil z *Outlookom* ali drugimi odjemalci za elektronsko pošto. V orodni vrstici so skrite še nekatere mini aplikacije iz Windows, kot so kalkulator, pomočnik za klicne povezave... Različica 8.1 je popolnoma združljiva s prejšnjimi izdajami *AMF* in podatki, ki so shranjeni v formatu MDB.

MUSIC COLLECTOR

Celoten program

Kako si pametno organizirati glasbeno zbirko? Imate zbirko kaset, CD-jev ali vinilnih plošč, ki mu ni konca? Spodobno orodje za urejanje *Music Collector* hitro naredi red v vaši pomešani zbirki. Sicer zahteva program vnos vseh pomembnih podrobnosti, a ko vam bo enkrat uspelo vnesti te podatke, bo vaših nočnih mor konec. Z glasbo na CD-jih je še lažje. Vse, kar je potrebno storiti je, da vstavite medij v pogon in program bo samodejno prekopiral in shranil potrebne podatke. Če posedujete čitalec črtne kode, lahko podatke o CD-ju vnesete tudi z njegovo pomočjo. Če se vam pa obe možnosti zdita preveč komplicirani, pa lahko podatke o vsebini CD-ja vnesete tudi tako, da vpišete izvajalca ali naslov albuma v Collectorjev iskalnik in izberete pravi vnos s predlaganega seznama. *Music Collector* zna podatke o vsebini CD-jev poiskati na najrazličnejših spletnih iskalnikih oziroma v bazah podatkov največjih spletnih glasbenih trgovin. Kaj torej čakate? Organizirajte se že vendar!

DINK SMALLWOOD

Celotna igra

Ta mesec smo na naše ploščke za vas uvrstili še celotno igro *Dink Smallwood*. *Dink Smallwood* je izometrična pustolovščina z elementi igranja vlog, v kateri je uporabljen podoben humor kot v Nintendovi legendarni *Zeldi*. Največja prednost Dinka je možnost nameščanja cele vrste dodatnih modifikacij (DMOD-ov), zaradi katerih je igralna izkušnja veliko bogatejša in časovno skorajda neomejena.

V igri prevzamete vlogo svinjskega pastirja Dinka Smallwooda in se odpravite na potep, da bi si priborili čisto novo, svetlečo viteško opravo. Obeta se vam odkrivanje dežele, kjer zmaji prosto letajo, vitezi pa se borijo hrabro in častno.

Igro so nedvomno navdihnile legendarne uspešnice, kot sta *Final Fantasy* in *King's Quest*. Zvite naloge in morbiden smisel za humor obljubljajo unikatno izkušnjo, ki je ne bi smeli zamuditi.

SANDRA STANDARD MAX3!

Preizkusni program

SiSoftware *Sandra* (the System ANalyser, Diagnostic and Reporting Assistant) je informacijsko in diagnostično orodje. Na voljo vam bodo informacije o vaši strojni in programski opremi in drugih napravah. Gre za orodje, ki predstavlja nujen pripomoček za vse, ki svoj sistem radi prilagajate. Le solidno orodje, kot je *SiSoft Sandra*, vam lahko natančno prikaže, kako spremembe vplivajo na delovanje vašega sistema.

DVD REGION-FREE 2.18

S tem programom boste lahko gledali DVD-je vseh regij na zaklenjeni enoti DVD. Delal bo celo, če na enoti DVD ne morete več spreminjati regij in s tem odpade tudi nadgradnja strojno-programske opreme enote. Program tudi onemogoči preverjanje regij na popularni programski opremi, kot so *PowerDVD*, *WinDVD*, *ATI DVD Player*, *DirectDVD*, *NVDVD*, *CinePlayer*, *Windows Media Player* in drugi.

Preizkusni program

prenosniki IPC
dvoletna garancija
MultiNote 430E
Intel Pentium 4 2400, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD-CDRW, Radeon 9000 Mobile 64MB DDR+TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica
405.900 SIT
MultiNote 5620
Intel Pentium 4 2400MHz, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD/CDRW, VGA Radeon 9000 64MB +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica
469.900 SIT
napajalniki Enermax
svetovno priznani napajalniki
G-365AX ActPFC... 17.400 slt
G-365AX ActPFC+FMA... 21.000 slt
G-465AX ActPFC... 28.320 slt
G-465AX ActPFC+FMA... 29.880 slt
matične plošče Epox
Epox EP-8RDA3+... 30.900 slt
Epox EP-4PCA3+... 46.680 slt
Socket A Duron/Athlon, nForce2 cipset
Socket 478 P4, 875P cipset
grafične kartice Innovison
Inno3D Gf4 Mx440-8X 64MB/64bit TVOUT (GeForce4 MX440-8x)... 12.960 slt
Inno3D Gf4 Mx440-8x 64MB TVOUT (GeForce4 MX440-8x)... 15.960 slt
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 34.680 slt
Inno3D Gf FX5200 128MB DVI/TVOUT (GeForce Fx5200)... 20.880 slt
Inno3D Gf FX5600 128MB DVI/TVOUT (GeForce Fx5600)... 41.760 slt
hladilni produkti Zalman
neslišni hladilniki (20dB)
6000-AlCu oem... 3.840 slt
6000-AlCu... 6.168 slt
6000-Cu... 7.920 slt
7000-AlCu... 7.320 slt
7000-Cu... 9.840 slt
5100AlCu oem... 4.428 slt
5100AlCu... 6.600 slt
ZM-F1... 1.000 slt
ZM-F2... 1.320 slt
Fan Mate 1... 828 slt
ZM80A-HP... 5.880 slt
VGA Hladilnik
TwinMOS
vrhunski pomnilnik za ugodno ceno
PC2100 (DDR266)
PC2700 (DDR333)
PC3200 (DDR400)
PC3700 (DDR466)
PC Modding
ohišja Thermaltake
Xaser III s pleksijem
črn... 42.300 slt
moder... 42.600 slt
aluminijast... 53.400 slt
Mlaco d.o.o.
Drenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si
Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

Kanadski robotik Mark Tilden je sestavil nedigitalnega robotskega pajka, ki deluje na podlagi dinamičnega sistema interakcije z okolico. Ni predprogramiran, temveč rešuje težave z doseganjem sožitja z okoljem.

NAVDAHNJENI Z NARAVO

Na svetu je šest kvadrilijonov tranzistorjev. Po eden za vsako mravljo. **Luis Villazon** se sprašuje, ali jih resnično potrebujemo toliko? In če ne, kakšne so "organske" alternative?

Vaši možgani vsebujejo 100 milijard nevronov. Med vsemi nevroni je več možnih kombinacij povezav, kakor je elektronov v vesolju. Zgornja teoretična meja zmogljivosti človeških možganov je dovolj, da shrani model celotnega vesolja do subatomske stopnje. Tudi če se spustimo na bolj vsakdanjo raven, lahko vsak med nami prepozna obraze vsaj tisoč posameznikov, prepozna naglase pri govoru in izvaja zaporedje gibov, ki omogoča vsakodnevno prebijanje skozi prometno gnečo. Računalniki tega ne zmorejo. Zakaj potem vsi mislijo, da so oni "ta pametni"

Resnica je, da poznajo računalniki en sam trik. Osnovna enota digitalnega računalnika je tranzistor in njegov trik je hranjenje vrednosti ena ali nič. Prvotni tranzistorji so bili veliki in počasni, medtem ko so sodobni bistveno manjši in veliko hitrejši, vendar še vedno ne znajo izvesti ničesar bolj šokantnega, kot je biti ena ali nič. Predstavljajte si, da bi imeli na razpolago samo LEGO kocke z enim čepkom. In bi iz teh morali sestaviti model sveta. Kockice bi lahko zmanjšali, kolikor vas je volja, vendar bi kljub temu obstajale stvari, ki jih ne bi mogli zadovoljivo predstaviti. Nogometno žogo, na primer. Ali slap.

Ko so leta 1947 izumili tranzistor, je šlo za enega izmed pristopov k avtomatičnim kalkulacijam, ki v tistem času niti ni bil najbolj priljubljen. Ena izmed alternativ so bili analogni računalniki, ki so namesto fiksnih binarnih vrednosti uporabljali nihanja napetosti. Danes na pojem "analogno" gledamo kot na nekaj, kar je nasprotno od digitalnega, vendar se je termin na začetku uporabljal zato, ker so računalniki delovali po analogiji. Parametri v enačbi so bili postavljeni tako, da so jih predstavljale drugačne vhodne napetosti, vmes je bilo vezje, vrednost izhodne napetosti pa je pomenila odgovor na enačbo. Analogni računalniki so bili zmožni rezultat sporočiti praktično takoj, saj ni bilo potrebno računati po korakih in ker ni bilo tranzistorjev, ni bilo zamika.

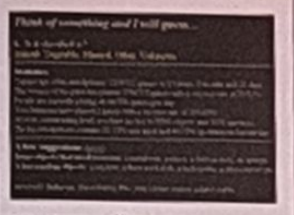
Analogna smrt

Sicer pa analogni računalniki niso popolnoma izumrli vse do začetka 80. let, vendar je izum tranzistorja že davno pred tem zapečatil njihovo usodo. V prvih desetletjih računalniške revolucije je bila večina težav pisana na kožo digitalnim računalnikom – balistika, vesoljska navigacija, finančno računovodstvo... Takšne težave je bilo težko prenesti na analogna vezja, analogni računalniki pa so bili tudi občutljivi na vplive okolja, ki so zmanjševali njihovo natančnost. V zadnjih 50 letih je postalo splošno znano, da so računalniki digitalni stroji, ki jih upravljajo neki algoritmi. Dr. Christoph von der Malsburg z Oddelka za računalniško znanost na Univerzi južne Kalifornije meni, da zanašanje na algoritme ni prava pot naprej in da bo zaradi velike količine podatkov, ki jih pri

↘

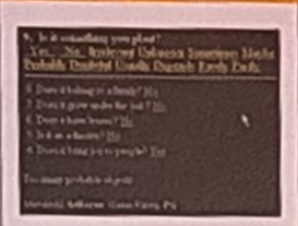
PREIZKUSITE NEVRALNO OMREŽJE

Ali lahko digitalni računalniki razvijejo intuitivno razmišljanje? Preizkusite tukaj.



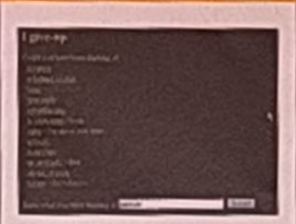
VI STE UČITELJ

01 Pojdite na **www.20q.net**, kjer lahko obiskovalci strani preizkusijo spretnosti sistema in pomagajo pri spoznavanju obstoječih stvari. Če želite dodati nov objekt, se morate registrirati.



PERNOD?

02 Kot objekt smo izbrali Pernod, ker nam je sistem povedal, da o njem ne ve veliko in da potrebuje našo pomoč pri učenju. Na voljo so večinoma odgovori z DA ali NE, vendar tudi nekaj drugačnih stavkov.



20 PLUS 10

03 Po 30 vprašanjih sistem še vedno ne ugane, zato mu razkrijemo rešitev in on preveri, ali je objekt v bazi. Nove objekte pred dodajanjem pregleda moderator sistema, da prepreči podvojen vnos podatkov.

FIN PRAŠEK

04 Na podlagi pridobljenih informacij lahko nevralno omrežje pride do lastnih zaključkov. Naš sistem je, na primer, med drugim zaključil, da "Pernod najbrž ni fin, mehak prašek".

DNK ČIPI

Kako deluje ta tehnobiološki čudež?

DNK ČIPI uporabljajo dodatek silicija, razdeljenega na področja **DNK** nukleotidov, ki jih nanesejo s tehnologijo, podobno tisti v brizgalnih tiskalnikih. Takšno zaporedje **DNK** tvori polovico kemikalije, ki se ujema s polovico v posameznem genu. Če nekaj milijonov takšnih zaporedij postavite eno ob drugo, dobite sistem, ki lahko prepozna klasične nepravilne mutacije, ki v človeškem genomu prenašajo bolezni ali prepozna vrste preprostejših organizmov. Na podoben način deluje človeški imunološki sistem. **DNK** čipe lahko nastavite, da zasvetijo, ko naletijo na iskan rezultat, kar pa lahko mi brez težav zaznamo z optičnimi števci. Novejše tehnike čipom omogočajo, da ob prepoznavanju iskanega rezultata oddajajo nižjo napetost, kar bo le še olajšalo zapis rezultatov.

današnjih težavnih nalogah morajo obdelati PC-ji, nemogoče nadalje revolucionalizirati področje oblikovanja procesorjev. "Algoritem se uporablja za prenos kreativnega procesa v človeških možganih v logičen proces v stroju – vse skupaj povezuje program, ki nastopa v vlogi vmesnika," pravi Dr. Malsburg. "Kreativno infrastrukturo prinaša človek, medtem ko stroj le slepo sledi ukazom. Zaradi tega mora biti logični proces deterministično – še tako majhno odstopanje bi pripeljalo do nesmisla. Stroj je nekakšen slepec, ki mora biti zaradi determinizma digitalen, človek pa ponuja vso znanje in vmesni nadzor nad procesom."

>>"Kreativno infrastrukturo prinaša človek, medtem ko stroj le slepo sledi ukazom"

Nova doba

Današnji računalniški sistemi se soočajo z različnimi težavami, ki so oblikovale razvoj namiznega PC-ja. Prepoznavanje pisave, razumevanje in obdelava človeškega govora, iskanje slike osla z rumenim klobukom na internetu: to so težave, ki jih digitalni računalniki zelo težko rešujejo. Vsebujejo veliko količino podatkov, kompleksne vzorce in več kot en sam pravilen odgovor. Iskanje vozila s pomočjo registrske številke v bazi podatkov je dober način, da ugotovite, ali je bilo vozilo prijavljeno kot ukradeno, vendar boste na podlagi samo tega podatka težko ugotovili, ali gre za avtomobil ali kombi. In natanko to je naloga, ki jih ljudje dobro obvladamo. Dr. Warren F. Carle je predavatelj na Oddelku za informacijske znanosti na Univerzi Severne Karoline, ki nam razlaga, da s pomočjo umetnih nevralnih omrežij poskušajo računalnikom dati takšno intuitivno razmišljanje.

"Nevralne mreže so sestavljene iz mreže velikega števila preprostih 'procesorjev', ki sprejemajo podatke, jih obdelajo in nato rezultate predajo podobnim procesorjem. Potek obdelave podatkov pri teh sistemih je precej drugačen od klasičnih digitalnih računalnikov – temelji na 'vadbenem načinu', pri katerem človek računalniku predstavi znane podatke in sistemu pokaže, kakšen naj bi bil pravilen odgovor v tem primeru."

Tako kot se vezi med nevroni v vaših možganih jačajo po vsaki podobni situaciji, na katero naletimo v vsakdanjem življenju, tudi testni podatki, s katerimi učimo nevralno mrežo lahko privedejo do pravilnega "razmišljanja" stroja. Če to poverno z drugimi besedami, gre za algoritmični način delovanja računalnika, vendar tokrat brez potrebe po dostopu do potrebnega algoritma.

Dnevno sveže

Drug način za delovanje novih računalnikov je uporaba genetskih algoritmov. Sistem je lahko programiran z delujočim, a neučinkovitim algoritmom; parametri v tem algoritmu pa so programirani tako, da se sproti "razvijajo". V računalniku se sočasno izvajajo mnoge variacije istega algoritma, z dobljenimi rezultati pa se ocenjuje uspešnost vsakega posameznega algoritma. Poraženci so eliminirani, zmagovalci pa se razvijajo naprej in ustvarijo novo generacijo, ki je za korak bližja optimalni rešitvi. Takšen pogled na znanost pa ne izboljšuje le računalnikov. Računalniki napredujejo zaradi izvirnih rešitev, ki ne zahtevajo celotnega poznavanja problema, vendar se s tem izboljšuje tudi naše razumevanje narave. Pred kratkim so raziskovalci, ki uporabljajo sisteme umetnega življenja (Alife) poročali o tem, da se "pametni" in "neumni" programi včasih razlikujejo le po eni ali dveh mutacijah. Ugotovitev je morda bila nepričakovana, vendar ponuja nov dokaz, ki podpira Darwinovo teorijo evolucije.

Trenutno so vse nevralne mreže in podobni

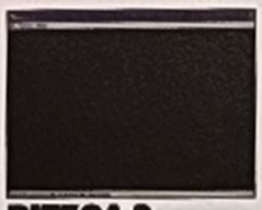
UMETNO ŽIVLJENJE

Skupnosti navideznih oblik ponazarjajo digitalni svet, ki simulira organskega.

CONWAY'S LIFE

http://bloch.ciens.ucv.ve/cfelix/Java/Simulation/Conway/

Slovita celična simulacija. Celice z dvema ali tremi sosedi preživijo, tiste z več ali manj sosedi odmrejo, prazne celice z natanko tremi sosednjimi celicami pa proizvedejo novo celico.



BITZOA 2

www.bpp.com.pl/bitozoa2/bitozoa2.html

Dobrodošli v svet umetnega planktona. Rastlinojedi plankton se prehranjuje z rastlinskim planktonom, medtem ko njega poje mesojedi plankton. Vsi se razvijajo in se poskušajo izogniti izumrtju.

CAFUN

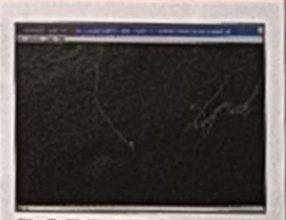
www.cafun.de

Popolno orodje za sestavljanje genoma, izdelano kot javanska aplikacija. Zna simulirati številne oblike življenja (do mikrobov), kakor tudi mnoge neorganske oblike, kot so kristali in gozdni požari.

MBITI WORLD

http://geneura.ugr.es/pitis.html

Vsak organizem je predstavljen kot nevralna mreža iz 8 nevronov, ki se lahko premika, išče partnerje in se prehranjuje. Med raziskovanjem okolja se učijo, tako da se populacija razvija skozi generacije.



BOPPERS

www.mathcs.sjsu.edu/faculty/rucker/boppers.htm

Sloviti bopperji se premikajo po zaslonu z uporabo preprostih pravil, iz katerih nastajajo kompleksni vzorci obnašanja. Naložite lahko vzorce in tako posnemate obnašanje sov, volkov, bobrov ipd.

PLANET WATOR

http://alife.fusebox.com/planet_wator.html

Še en klasični simulator umetnega življenja. Morski psi in ribe sobivajo v dinamičnem ekvilibriju. Poskusite spremeniti čas brejosti pri ribah ali velikost trebuha pri morskih psih in si oglejte posledice.

POZNAM TA OBRAZ

Ljudje imamo 10 milijonov let prednosti pri prepoznavanju človeških obrazov.

Prepoznava obraza je eden največjih izzivov na področju prepoznavanja slik. Človeški obrazi se med seboj razlikujejo za manj kot en odstotek in so lahko prikazani iz različnih kotov, pod različnimi pogoji osvetlitve, pred drugačnimi ozadji in z raznolikimi pričeskami, izrazi – na napačno podajanje informacije navsezadnje vplivajo tudi ličila. Ljudje znamo prepoznati obraz v delčku sekunde, znanstveniki pa so upali, da bodo nevralne mreže imele enako prednost. Žal se je izkazalo, da se tradicionalne nevralne mreže prehitro pustijo pretentati z eno samo spremembo kota, za vsako spremembo pa so potrebni maratonsko dolgi učni procesi, zaradi česar niso najbolj praktični za uporabo v sistemih za nadzor vstopa ali za video nadzor.

Zaradi tega na področju prepoznavanja obrazov še vedno prevladuje stari algoritmični pristop, kar pomeni počasen napredek. Pred kratkim je Dr. Stephen Lawrence z NEC Inštituta za tehnologijo na Princetonu razvil sistem, ki poveže dve različni nevralni mreži in na ta način doseže boljši rezultat. Slika najprej gre skozi proces, ki določi glavo in tako prepreči razlike zaradi

razmerja na sliki. Rezultat iz tega omrežja nato gre v konvolucijsko omrežje, ki zazna obrazno mimiko. S samo petimi vadbenimi slikami za vsako osebo, sistem zniža možnost napake na samo 3,8 odstotka, v primerjavi z 10,5 odstotki tradicionalnih algoritemskih tehnik.

Še ena stvaritev Marka Tildena. Ta nedigitalni (analogni) robot se imenuje Roswell. Struktura njegovim vezjem dovoljuje zadrževanje določene količine električnega naboja, kar mu daje neke vrste spomin, to pa veča njegove sposobnosti. S 16 senzorji lahko procesira okolico in se premika naokoli.

ZABAVNO NAVIDEZNO ŽIVLJENJE

Organske simulacije v igrah.

CREATURES

Eden zgodnejših poskusov uporabe organskega računalništva v svetu zabave. Vsak "norn" se je odzival na vplive okolja na način, kot so to velevali njegovi geni.

SEA MONKEYS

Če ste razočarani nad dejstvom, da so morske opice le produkt domišljije, se lahko sprijaznite s to računalniško simulacijo. Kljub temu še ne znajo metati iztrebkov, kot to znajo prave opice.

THE SIMS

Brez dvoma najbolj donosna oblika umetne inteligence v svetu iger. Vsak Simček ima v svoje "možgane" programirane oblike obnašanja, vendar doslej še nismo mogli preizkusiti možnosti ustvarjanja novih generacij.

DEUS EX

Igra sicer ne prinaša tako dobro UI, ki bi nas lahko premagala, nekateri bi porekli, da je celo UI vojakov v *Half-Lifu* boljša, vendar gre za zelo odprt sistem in to je velika stvar za igre.

CALL OF DUTY

Ta ekipna strelska igra iz 2. sv. vojne obljublja boljše sodelovanje vaših soborcev. Sistem s skriptami bi lahko zelo izboljšal realizem igre. Nekako tako, kot uvodni prizor v *Reševanje vojaka Ryana.*

ORGANSKA REVOLUCIJA

Biotehnologija na dlani.

NEVRONSKI TRANZISTORJI

Ta mešanec med anorganskim in organskim svetom uporablja silicijeva "vrata", ki nadzira nekakšno nevronsko mini-pijavko. Ne samo, da vam tehnologija omogoča ustvariti zasebno armado pijavk, temveč pride prav tudi pri gradnji bolj kompleksnih, bioloških procesorjev.

ORGANSKI ZASLONI

Tradicionalni polprevodniški LED zasloni so veliko svetlejši od klasičnih svetlobnih teles zato, ker ne izgubljajo energije v obliki toplote, vendar je njihov razpon barv omejen. Organski LED zasloni, po drugi strani, pa lahko prikažejo katerekoli barvo, pa tudi cenejši so za izdelavo. Prvi telefoni z OLED zasloni se te dni pojavljajo v trgovinah.

ORGANSKE BATERIJE

Mikrobne energetske celice uporabljajo kolonije bakterij E.coli, da razgradijo ogljikohidrate in na ta način sprostijo atom vodika, ki se lahko uporabi za ustvarjanje elektrike. Moštvo angleških znanstvenikov je lani prikazalo prototip, katerega proizvodnja je stala 3 000 SIT in ki je lahko osem ur poganjal 40-vatno žarnico s pomočjo 50g sladkorja. Sladko!

DNK TRANZISTORJI

Z izločanjem DNK iz sperm lososa, so znanstveniki ustvarili žičko, debelo 2,3 nanometra, ki je sposobna prenašanja enega elektrona. Te žičke se lahko uporabljajo kot vstopna točka v tranzistorje, ki bi bili 10-krat manjši od trenutno najmanjših polprevodnikov.

ne-algoritmični računalniki sestavljeni tako, da tečejo kot simulacije v obstoječih digitalnih računalnikih. Organski računalnik je le abstrakten prikaz drugačnega načina razmišljanja klasičnega determinističnega stroja. Vendar se na tak način sestavljajo le trenutno, ker je znanstvenikom ta pot pač preprostejša. Prvi prototipi DNK računalnikov so že pokazali velik napredek pri prehodu od tranzistorja z dvema možnima stanjema, k tehnikam vzporednega načina obdelovanja podatkov.

V *PCFormatu* smo že poročali o tem, da so znanstveniki uporabljali koščke DNK za kodiranje vnosa podatkov pri nalogah, kakršna je znana težava *Potujočega prodajalca*. Takšen prenos podatkov na digitalne stroje zahteva veliko računalniške moči in je precej drag, ampak vzporednost in samo-organizacijske lastnosti DNK rešujejo tovrstne težave avtomatično.

Če razmišljamo logično, sta digitalni in organski pristop v računalništvu v neposrednem konfliktu. Industrija proizvodnje silicijevih čipov ima na razpolago velike količine denarja, s katerim nas bo skušala prepričati, da elektronska vezja še niso povedala zadnje besede. Vendar pa so njihovi tekmeci tisti, ki poganjajo evolucijo v svetu računalništva, saj je nemogoče trditi, da nam organsko računalništvo v prihodnosti ne bo ponudilo velikega napredka.

Prvih pet desetletij računalništva je poteklo v dominaciji fizike in kemije. Sedaj je čas, da krmilo prevzame biologija in, če se zanesemo na moč matere narave, kdo ve kaj bomo dosegli v naslednjih 50 letih? **PCF**

PCFormat Nagradna Igra

Lexmark X75 - zanesljiva večfunkcijska naprava za domače ali manjše pisarne.

Pravila

1. Zaposleni pri VideoToP-u, Alterna Intertrade in njihovi družinski člani ne morejo sodelovati v nagradni igri.
2. Žreba ne bomo zagovarjali. Urednikova odločitev je dokončna.
3. Odgovor podajte do 31. oktobra 2003, ki je zadnji dan za sodelovanje v nagradni igri.
4. Nakup ni potreben.
5. Vsako gospodinjstvo lahko sodeluje v nagradni igri samo enkrat.
6. Imena in kontaktne podatke sodelujočih lahko VideoToP uporabi za obveščanje o svojih ponudbah in vsebini revij.
7. Zmagovalec bo tisti, ki ga prvega izžrebamo in bo odgovoril pravilno.
8. Zmagovalec bo obveščen po elektronski pošti ali po telefonu.
9. Pridržujemo si pravico, da nagrado zamenjamo s podobno, podobne vrednosti.

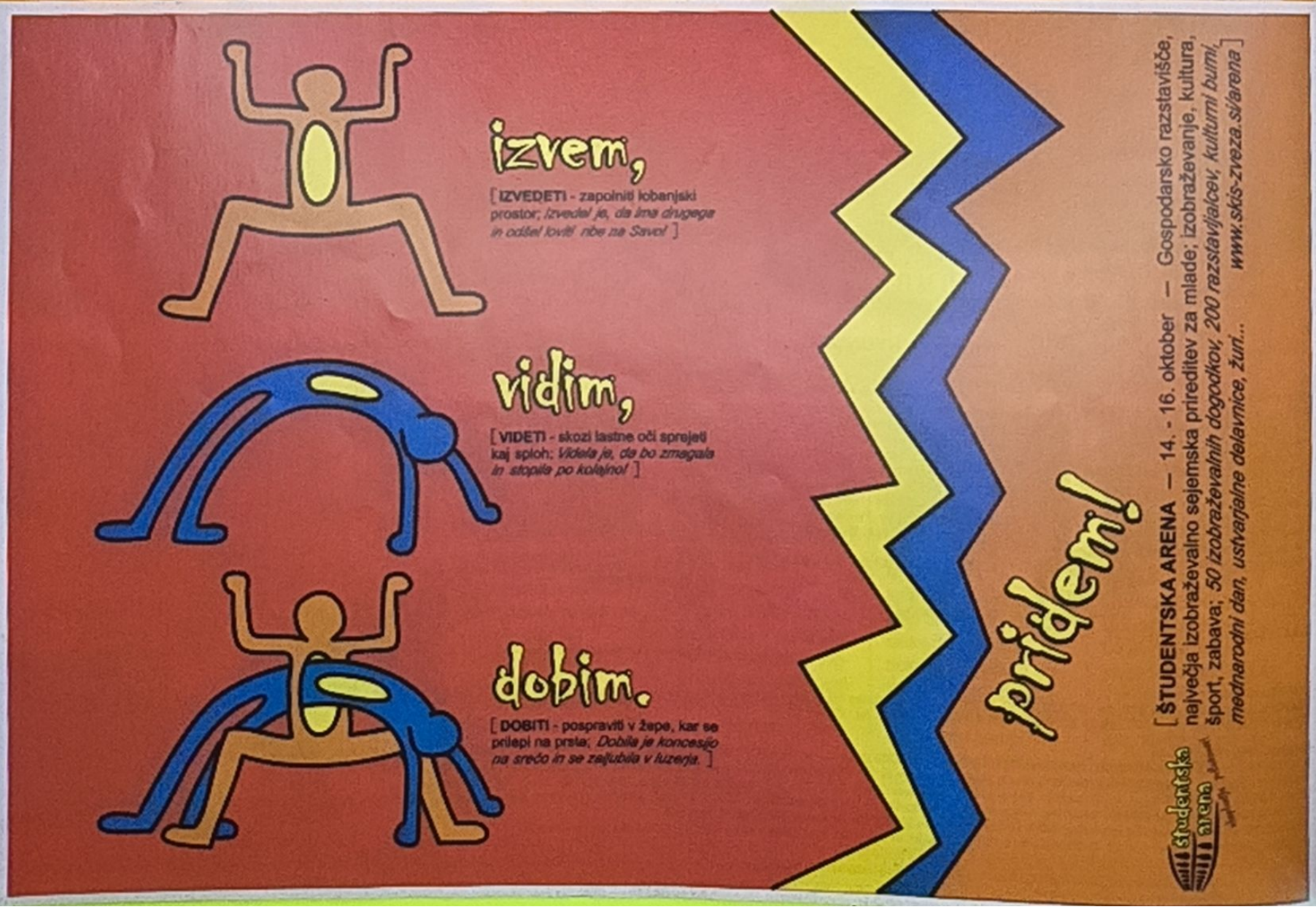
ZADENITE! VEČFUNKCIJSKI NAPRAVI LEXMARK X75

"Tiskava, kopirava, skenirava," kričita večfunkcijski napravi. Odpeljite ju domov, zaboga!

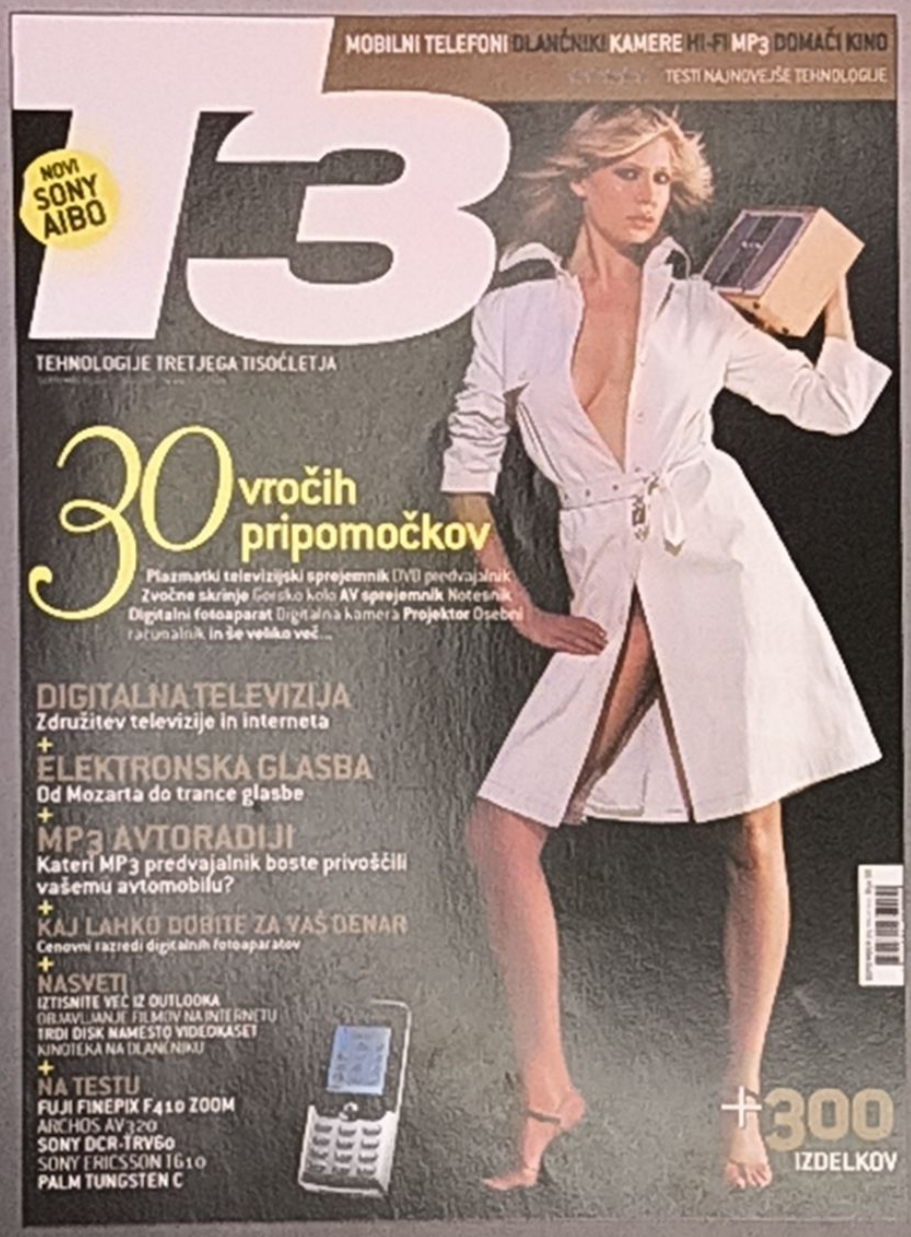
Kot dobitnik vaše nagradne igre sem prejel laserski tiskalnik. In kako, lepo vas prosim, mislite, da bom skeniral dokumente," je bentil eden od nagrajencev *PCFormatovih* prejšnjih nagradnih iger. Nehvaležnež, se strinjamo, vendar smo se kljub temu ta mesec odločili podeliti nekaj več, kot le tiskalnik. Podjetju Alterna Intertrade smo dali ponudbo, ki je preprosto niso mogli zavrniti, in tako v našem uredništvu na novega lastnika čakata kar dve Lexmarkovi večfunkcijski napravi X75. Gre za letošnji prodajni uspešnici za manjše in domače pisarne, s katero boste lahko tiskali v barvah, pa tudi skenirali in kopirali vaše dokumente. Tiskalnik zmore ločljivost 2.400 x 1.200dpi, natisniti pa zna do 12 črno-belih oziroma 6 barvnih strani v minuti. Skener naprave zmore skenirati do ločljivosti 600 x 1.200dpi z 48-bitno barvno globino. To pa ni od muh, kaj? In kot vsaka večfunkcijska naprava, lahko tudi X75 služi kot fotokopirni stroj, skopirati pa zmore do 10 črno-belih ali 6 barvnih strani v minuti.

Če torej potrebujete večfunkcijsko napravo (pa tudi če je ne potrebujete, vam dodaten kos tehnologije v domači pisarni ne bo škodil) , sta *PCFormat* in Lexmark pravi naslov. Odpravite se na **www.pcformatslo.net/nagradna** in se udeležite nagradne igre. Kot pravi eden kolegov v uredništvu - od nekdaj si je domov želel odpeljati dvojčici in če tako kot on niste izpolnili tega življenskega cilja, lahko to storite danes. Več informacij o Lexmarkovih večfunkcijskih napravah in drugih izdelkih najdete na **www.lexmark.si.**

LEXMARK



TEHNOLOGIJE TRETJEGA TISOČLETJA



KAJ KUPITI?

Prenosni predvajalniki MP3
Predvajalniki MP3 v avtomobilu
Torbe za notesnike

+

ELEKTRONSKA GLASBA

Dve sodelavki revije *T3* sta se med počitnicami poglobili v razvoj elektronske glasbe.

+

SONY ERICSSON T610

Testirali smo mobilni telefon, ki je uspešno nadomestil svojega predhodnika T68i.

+

NASVETI

IZTISNITE VEČ IZ OUTLOOKA
OBJAVLJANJE FILMOV NA INTERNETU
TRDI DISK NAMESTO VIDEOKASET
KINOTEKA NA DLANČNIKU

+

NA TESTU

FUJI FINEPIX F410 ZOOM
ARCHOS AV320
SONY DCR-TRV60
PALM TUNGSTEN C

V PRODAJI OD 15 SEPTEMBRA

NAMIZNA REVOLUCIJA

Torej si želite revolucije, tovariši? Jelena Varda popelje zatirane in podjarmljene v pravični boj.

Ilustracija: Ed Schlaice

Od praške pomladi '68 do protestov proti iraški vojni... Protest je prisoten že od nekdaj, tehnologija pa je omogočila, da ga lažje organiziramo.

V rokah držite revijo, ki je v večji ali manjši meri posvečena ideji spremembe. Ste kdaj spremenjali nastavitve BIOS-a? Ali pa zamenjali staro grafično kartico, ker ni več ustrezala minimalnim zahtevam vaše najljubše, težko pričakovane nove igre? Ste se kdaj pozabavali z izgledom vašega urejevalnika besedil, da bi ga naredili bolj uporabnega in prilagojenega vašim osebnim delovnim navadam? In zakaj ne bi svoje navade spreminjanja obstoječega stanja, ki vas niti najmanj ne zadovoljuje, prenesli na drugo raven in poskušali s svojimi idejami spremeniti tudi svet?

Če vam je všeč ali ne, živimo v informacijski družbi, kjer ima resnično moč v družbi tisti, ki poseduje informacijo. Skupna lastnost interneta in drugih tehnoloških inovacij v zgodovini je njegova sposobnost, da hitreje replicira in prenaša informacije v velikih količinah preko velikih razdalj. Bolj kot katera koli druga tehnologija omogoča uporabnikom, da ustvarijo omrežja, ki temelijijo na skupnih interesih članov, zaradi česar je v zadnjem desetletju postal prava pravljična dežela političnega aktivizma. Če imate dostop do računalnika in modema, vaš boj ni več obsojen na protestne pohode in polževo hitrost slovenske pošte. Z nekaj truda lahko izdelate spletno stran, s katero lahko javnost seznanite s svojimi načrti za boljši jutri, v raznih novičarskih skupinah, forumih in klepetalnicah lahko sproščate svoje frustracije, razočaranja in jezo vsakomur, ki vam je pripravljen prisluhniti, internet pa vam ponuja tudi možnost, da se povežete s somišljeniki s celotnega planeta. Kot orodje organizacije ljudskega odpora in državljanske nepokorščine je internet nesporni zmagovalec, pa naj bo vaš protest usmerjen proti hudobnemu volku kapitalizmu, iraški vojni, brezobzirnosti svobodnega trga ali nevarni odvisnosti, ki jo povzroča Labello.

Za nameček predstavlja tudi cenejšo alternativo tradicionalnim medijem. Vsak aktivist, ki je kdaj na cesti delil letake, se sporninja ljudi, ki so jih, ne da bi jih sploh ošinili s kotičkom očesa, zabrisali v najbližji koš za smeti. Z razvojem interneta aktivistom ni potrebno zapravljati denarja za iskanje svojega občinstva. Občinstvo samo je tisto, ki najde aktivista.

Zavzemite držo

Internet in elektronsko komuniciranje sta revolucionalizirala koncept družbenih kampanj in vzpostavila nov dialog o demokraciji, socialni pravičnosti, razvoju, varovanju okolja in človeških pravicah v sodobnem globaliziranem svetu. Nekateri zgodnji primeri učinkovite rabe novih informacijskih mrež so izšli iz vrst raznih nevladnih skupin za zaščito človeških pravic, med katerimi je tudi Amnesty International. "Internet predstavlja novo obliko aktivizma, ki omogoča organizacijam, kot je AI, možnost komuniciranja z bistveno širšim krogom ljudi", pravi Alenka Jerše, vodja projektov kampanj in medijev slovenske sekcije Amnesty International. "Spletne strani posameznih sekcij AI in tudi osrednjo spletno stran v angleščini obišče dnevno bistveno več ljudi, kot bi jih lahko dosegli s pomočjo 'starih' načinov komuniciranja, kot so pošiljanje različnih tiskovin, publikacij in oglaševanje v tiskanih medijih."

Nove oblike obveščanja in komunikacije so že zdavnaj prehitele dornet tradicionalnih množičnih medijev. Z uporabo elektronske pošte in poštnih seznamov je mogoče v pičli minuti poslati sporočilo na veliko število naslovov. Že po nekaj urah po požigih v Amazoniji in poplavah v Bangladešu so spletne strani polne pričevanj očividcev in elektronskih sporočil, naslovljenih na humanitarne organizacije in skupine. "Preko interneta ima do poročil, ki jih objavlja AI, takoj po njihovi objavi dostop neprimerno večje število ljudi, kot pred obstojem interneta," je povedala Alenka Jerše. "Ta poročila uporabljajo tako različni državni uradniki po svetu, študentje, aktivisti, nevladne organizacije, različne agencije, uradi Združenih narodov in mnogi drugi."

Le vkup uboga gmajna

Internet lahko uporabite za zbiranje informacij, njih objavo, dialog z ljudmi z vsega sveta in koordinacijo različnih aktivnosti, ne glede na prostorske in časovne omejitve. Primerjamo ga lahko z ogromno knjižnico, ki vsebuje na milijarde informacij – velika večina jih je zastonj. Organizacije kot je Oneworld (**www.oneworld.net**) posredujejo informacije o perečih družbenih in okoljevarstvenih problemih, njihova spletna stran pa povezuje več kot 250 skupin po vsem svetu. "Spletna stran AI obsega več kot 20.000 strani, vsak dan pa jo obišče več kot 12.000 ljudi z vsega sveta. V letu 2002 je bilo na spletnih straneh AI zabeleženih okoli 30 milijonov obiskov," pravi Alenka Jerše.

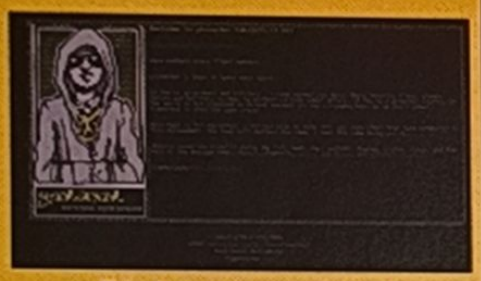
★ Ne pozabite na moč, ki jo imate na vašem namizju. Sprememba je lahko oddaljena le za en sam klik z miško. ★

Na dosegu roke so vam zakonodajni dokumenti, analize in diskusije o različnih temah, sami lahko poiščete kontaktne informacije ključnih oblikovalcev politike ter skupine ali posameznike s podobnimi interesi in cilji. Nekatere strani, kot je na primer **www.netaction.org** vam ponujajo tudi praktične vodiče , ki bodo iz vas naredili pravega navideznega aktivista.

Svoje cilje lahko promovirate z objavljanjem lastnih informacij (ali dezinformacij), ki jih dolga roka cenzure ne bo mogla doseči. V področje spletnega publiciranja sodijo izdelava spletnih strani, uporaba elektronske pošte in sodelovanje v raznih novičarskih skupinah in forumih. Zelo koristno orodje, da za svojo stvar navdušite in pridobite čim več ljudi, je tudi peticija. Res je, da je večina peticij, v katerih se duši internet, neuporabnih; kljub temu pa so lahko zelo učinkovite, kadar so sestavni del dobro premišljene in načrtovane kampanje. "AI redno uporablja elektronske peticije, ki jih je mogoče podpisati na spletni strani **www.amnesty.org** ali na spletnih straneh posameznih nacionalnih sekcij. Trenutno je tak primer peticija za Kongo," je povedala Alenka Jerše. "V prejšnjem letu je bilo na naših spletnih straneh objavljenih veliko apelov za posamezne zapornike vesti, žrtve mučenja in zapornike, ki jim grozi smrtna kazen. Prav tako smo objavili veliko kampanj o problematikah, kot so mučenje, trgovanje z orožjem, ekonomski odnosi in postavili posebne spletne strani o krizah na področju človekovih pravic v posameznih državah, kot so Irak, Izrael in Kolumbija. Eden od poudarkov leta 2002 je bila

HACKTIVIZEM

Stvari lahko postanejo tudi malce maščevalne



Tako kot spam, so večni tudi napadi na spletne strani.

Hektivizem je skovanka, ki označuje uporabo računalnika in interneta na načine, ki so največkrat nelegalni. Vključuje metode, ki prenašajo koncept državljanske nepokorščine v kiber-prostor, kot so blokade in spreminjanje vsebin spletnih strani, avtomatizirane e-poštne bombe, vdori v računalniške sisteme ter širjenje virusov in črvov. Hektivizem je povzročil že veliko incidentov: med protesti proti Svetovni trgovinski organizaciji v Seattlu je skupina Electrohippies začasno onemogočila stran te organizacije, prav tako pa hekerji, ki v bližnjevzhodnem konfliktu simpatizirajo s palestinskimi ali izraelskimi skupinami, že leta napadajo spletne strani nasprotnikov. Število tovrstnih akcij je strmo naraslo tudi v času letošnje vojne v Iraku.

Ena izmed najstarejših in najbolj razvpitih hekerskih skupin je Cult of the Dead Cow, iz katere je izšla skupina Hacktivismo, katere cilj je ustvariti anti-cenzorsko tehnologijo. Dostop do informacij razumejo kot osnovno človeško pravico in se zavzemajo za internet, ki je prost cenzure s strani države ali velikih korporacij. Male skupine družbeno zavednih hekerjev so uporabljale svoje

★Pogosto uporabljana metoda je bombardiranje z e-sporočili.★

spretnosti in znanja za napredek družbenih vprašanj že v zgodnjih devetdesetih letih. Taka praksa je bila značilna za skupino Electric Disturbance Theater, ki je leta 1998 blokirala spletne strani Pentagona in mehiške vlade, da bi opozorila na nevzdržen položaj v mehiški zvezni državi Chiapas. Dostop do teh strani so onemogočili s t.i. napadom DoS (Denial-of Service), ki na naslov pošlje v enem samem trenutku na tisoče zahtev po informaciji. Rezultat so prezasedeni strežniki, ki ne morejo normalno delovati. Med vojno v Jugoslaviji so beograjski hekerji organizirali take napade na strežnike Nata.

Druga pogosto uporabljana metoda hekerjev je bombardiranje z e-poštnimi sporočili. Ena stvar je vsakodnevno poslati vladnim predstavnikom eno ali dve elektronski sporočili, povsem druga pesem pa je, če jih naenkrat bombardirate s tisoči sporočil, ki se širijo s pomočjo avtomatiziranih orodij.

Hekerji velikokrat spreminjajo vsebino spletnih strani in jo zamenjujejo s svojim sporočili. Skupina portugalskih hekerjev je leta 1998 na ta način predrugačila vsebino strani na štiridesetih indonezijskih strežnikih tako, da so z velikimi črnimi črkami prikazovale slogan "Free East Timor". Podobnih primerov je nešteto.

Za širjenje protesta hekerji prav tako uporabljajo računalniške viruse in črve, ki poškodujejo napadeni računalniški sistem. V obeh primerih gre za zlonamerne programe, ki se širijo sami, običajno v povezavi z neko akcijo uporabnika, kot je na primer odpiranje priponke, ki je dodana elektronski pošti.

Eden izmed številnih znanih izdelkov Micah Wrighta.

elektronska peticija, v kateri so posamezniki pozvali vlade, naj ratificirajo Rimski statut Mednarodnega kazenskega sodišča in ki jo je podpisalo več kot 80.000 ljudi z vsega sveta."

Če ne želite delati kampanje na specifično temo, lahko vesoljnemu občinstvu spregovorite neposredno preko mnogih spletnih strani. Ena izmed takih je tudi **www.indymedia.org**, ki je nastala leta 1999, da bi poročala o protestih proti Svetovni Trgovinski Organizaciji (WTO), do danes pa je prerasla v decentralizirano mrežo strani na vseh kontinentih. Prav tako lahko izdelate t.i. bloge, ki vam omogočajo, da javnosti poveste, kaj vam leži na duši (**www.blogspot.com**).).

Pa se splača?

Seveda se. Internet je lahko učinkovito in vplivno orodje aktivizma, zlasti v kombinaciji z drugimi mediji. Z njim se lahko okoristijo tako posamezniki s skromnimi viri, kot tudi dobro organizirane skupine s trdnim finančnim zaledjem. Aktivisti so se hitro naučili, kako lahko povzročajo glavobole velikim podjetjem in vplivajo na njihovo poslovno politiko. Divje globalne napade so v zadnjih letih doživela mnoga podjetja, kot sta Shell in McDonalds. Spletna stran McSpotlight (**www.mcspotlight.org**) na primer razkriva temno plat zgodbe McDonaldsovega uspeha in čeprav zaradi nje McDonalds ni ustavil nezadržnega širjenja podružnic po vsem svetu, pa je pripomogla k širjenju zavesti o nevarnostih hitre prehrane, opozorila na pomanjkljivosti njihove politike zaposlovanja in uničujočega vpliva na okolje.

Alenka Jerše nam je povedala: "Odziv na akcije AI je vedno zelo dober. Do konca leta 2001 se je na primer več kot 35.000 ljudi iz 188 držav na spletni strani **www.stoptorture.org** vključilo v akcijo pošiljanja apelov po elektronski pošti za pomoč v nujnih primerih žrtev mučenja. Uspehu te strani so sledile številne druge, na katerih potekajo kampanje, med njimi poziv generalne sekretarke AI Irene Khan voditeljem skupine G8, naj obljube spremenijo v konkretne ukrepe za zaščito človekovih pravic, in spletna stran, ki spremlja kampanjo AI za človekove pravice v Ruski Federaciji 'Justice for Everybody'. Vsekakor je potrebno za vsako akcijo opredeliti, kateri so cilji skupine in kakšen je najboljši način akcije za pomoč žrtvam kršitev. Vsekakor pa naše akcije kažejo, da se vlade držav odzivajo tudi na tovrstne oblike aktivizma."

Ne tako resno, no...

V brezmejnih prostranstvih interneta nič ne potuje s tako hitrostjo kot humor. Tisti, ki premorete nekaj umetniške žilice in smisla za humor, se lahko poskusite v izdelavi prevratniških podob in posterjev ter predelavi oglasov znanih podjetij. Klasika tega žanra je bila Taco Bell Liberation Army (TBLA), ki je nastala kot odgovor na serijo reklam Taco Bella, v katerih je uporabljena njihova maskota čivava kot revolucionarni vodja.

Mnogi izmed teh kulturnih "izletov" so povezani z organizacijo ®™ark (**www.rtmark.com**), katere spletna stran vključuje na stotine subverzivnih kulturnih projektov.

Manj konceptualna in bolj grafična je angleška stran **www.subvertize.org**, ki vključuje zajeten arhiv parodij na oglase in razne članke, ki jih lahko uporabite za neprofitne kampanje, objavljanje v spletu ali tisku. Razvrščeni so veliko kategorij od potrošništva in mode, korporacij, avtomobilizma, politike in religije, seksizma in homofobije pa do tobaka, alkohola in drugih opojnih substanc.

Če vam manjka navdiha ali pa si želite ogledati, kako se stvari streže, vsekakor oddeskajte na spletno stran, katere avtor je Micah Wright, ameriškega pisca in avtorja mnogih predelanih propagandnih posterjev – **www.micahwright.com**.

Druga plat medalje

Tudi internet ima tako kot druge tehnologije svoje slabosti in pomanjkljivosti. Da tudi na področju internetnega aktivizma ni vse med in mleko, nas opozarja prava poplava govoric, klevet, prevar in potegavščin, med katerimi so si nekatere pridobile status pravih urbanih legend. Težko je vedeti, komu zaupati, kdo je verodostojen in katere informacije so točne in preverjene.

Ena izmed priljubljenih metod političnega aktivizma, ki je neločljivo povezana s problemi, ki lahko ogrozijo njeno vrednost, je elektronska peticija. Vsak, ki peticijo podpiše, doda svoje ime na listo, ki je nato odposlana naprej raznim znancem in prijateljem, ki postopek ponovijo. Končni rezultat je, da originalna peticija razpade na več seznamov, od katerih se dodatno odcepljajo novi. Ko skuša organizator prešteti rezultate, se mora prebiti skozi stotine podvojenih podpisov. Prav tako obstaja nevarnost ponarejanja: povsem enostavno je na primer k podpisom prilepiti imena iz telefonskega imenika Slovenije ali raznih poštnih seznamov. Politiki so zaradi teh razlogov do elektronskih peticij upravičeno še vedno precej nezaupljivi. Peticije so lahko uspešne le, če jih je podpisalo veliko število ljudi, če vsebujejo resnična imena in naslove podpisnikov in če jih organizira učinkovita lobistična organizacija.

Pri svojem političnem udejstvovanju ne pozabite na nevarnosti neželene pošte. Če boste aktivno sodelovali v novičarskih skupinah ali forumih, se vam kaj lahko zgodi, da bo vaš poštni predal prej ali slej zasut z neželenimi poštnimi sporočili. Bolj kot ste na internetu aktivni, večja verjetnost je, da boste postali tarča spammerjev.

Morda bi veljalo omeniti tudi nevarnost novega informacijskega elitizma, ki izključuje veliko večino svetovnega prebivalstva, ki nima dostopa do računalnika, interneta in telefona.

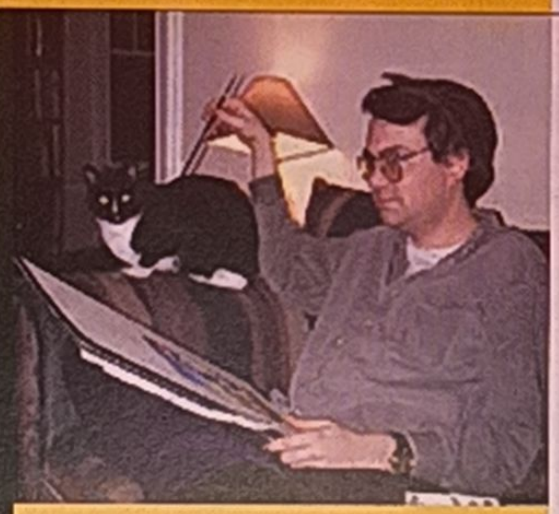
Kljub naštetemu pa vam internet omogoča, da iz udobja svojega doma poveste, kje vas čevelj žuli, ne da bi se za to morali odpraviti na romarski pohod v Hyde Park. In to je bistvo demokracije.

PCF

ERIC BLUMRICH

PCFormat prodre v misli aktivista...

Eric Blumrich je povsem običajen ameriški državljan, ki ga je ameriška zunanja politika pod taktirko predsednika Busha ujezila do te mere, da ni mogel sedeti križem rok. Na svoji strani je objavil veliko število provokativnih protivojnih animacij, ob katerih je težko ostati ravnodušen.
www.ericblumrich.com
www.bushflash.com



PCFormat: Kakšen razlog ste imeli, da ste naredili svojo spletno stran?
Eric Blumrich: To je dolga zgodba – zato vam bom poskušal podati krajšo različico. Že pred napadom na Irak sem bil precej politično aktiven. Veliko let sem raziskoval politiko in zgodovino ter že v zgodnjih letih opravljal prostovoljno delo za Demokratično stranko (ki je v Ameriki tradicionalno leva stranka). Intenzivno sem nasprotoval vojni, se udeleževal protestov in na dolgo in široko razpravljal z vsakim, ki je bil pripravljen poslušati, o nesmiselnosti in norosti vojne. Zdelo pa se mi je, da v vseh teh osebnih prizadevanjih nisem bil preveč uspešen. Teden dni pred začetkom vojne sem naredil prvi jezni izdelek v Flashu, "Terror, Democracy and Liberation". Po trenutnem preblisku sem predložil povezavo na **Buzzflash.com**, ki je zelo popularna levičarska spletna stran. Na moje presenečenje so jo objavili. Preden sem se zavedel, kaj se dogaja, je imela animacija več kot tisoč zadetkov na dan, moj poštni predal pa je bil napolnjen s sporočili z vsega sveta...

Sicer nikoli nisem imel namena zgraditi spletne strani okoli animacij, kmalu pa je postalo tudi očitno, da bom moral plačati za prostor, saj je promet začel preobremenjevati zastonjski strežnik, ki mi ga je dovolil uporabljati moj prijatelj. Ker si tega finančno nisem mogel privoščiti, sem zaprosil za prostovoljne prispevke. Dobil sem spletni prostor, glede na ogromen odmev, ki ga je imela prva animacija, pa sem se odločil, da bom naredil še eno in nato še eno...

Vse to se je zgodilo v obdobju treh tednov. Odločil sem se, da bom izdelal spletno stran, ki bo predstavljala moje lastno delo ter druge kvalitetne protibushevske izdelke. Od takrat je **Bushflash.com** prevzel nadzor nad mojim življenjem... Želim si le, da bi s svojim delom tudi kaj zaslužil!

PCFormat: Kakšna je vloga satire v protestu?
Eric Blumrich: Ogromna... Ljudje se veliko bolje odzovejo na humor kot na grajo ali pridiganje. To je najbolje dokazala prav slovenska rock skupina Laibach, ki je privzela značilne tone takratne komunistične oblasti in jih propagirala bolj odločno in silovito, kot oblast sama. Izražali so jih tako glasno, da je postalo očitno, da s humorjem sramotijo koncept samega patriotizma. Oblast se je znašla v dilemi – vedeli so, da se iz njih norčujejo, niso pa jih mogli aretirati zaradi navajanja Tita in mahanja z jugoslovansko zastavo. Na koncu, je zmagala satira...

PCFormat: Se imate za propagandista ali anti-propagandista?
Eric Blumrich: To pa je izrazito vzhodnoevropsko vprašanje. Na zahodu ne delamo tako prefinjenih razlik... Po temeljitem premisleku bi se označil za propagandista. Čeprav velikokrat ustvarjam izdelke, ki kljubujejo propagandi, ki jo vsakodnevno bruha naša trenutna vlada, pa se v svojem delu običajno držim svojih lastnih tem in konceptov.

PCFormat: Kaj uporabljate pri izdelovanju svojih animacij?
Eric Blumrich: Uporabljam *Flash MX*, *Photoshop 7.0*, *Goldwave* za obdelavo zvoka, *Swish 1.5* za tekstualne učinke in včasih tudi *Swift 3D*.

PCFormat: Vaše delo ne bi imelo tako masovnega vpliva, če ne bi bilo interneta. Kakšne so po vašem mnenju prednosti in slabosti uporabe interneta za namene političnega aktivista?
Eric Blumrich: Zavedati se morate, da internet po vsem svetu aktivno uporablja samo 260 milijonov ljudi, od katerih je večina iz industrializiranega zahodnega sveta in Azije. Velika večina tistih, ki imajo dostop do interneta, ga ne izkorišča v politične namene. Tisti, ki so politično aktivni, pa ga v glavnem uporabljajo kot sredstvo za širjenje informacij med elektronskimi skupnostmi, ki se že tako strinjajo z njihovimi političnimi nagnjenji – gre bolj za nekakšno pridiganje zboru, ki poje isto melodijo, kot ti sam...

Internet je predvsem koristno orodje za ohranjanje in vzdrževanje osnovne politične skupnosti in koordinacijo na državni in mednarodni ravni.

Nekatere spletne strani, kot sta **www.moveon.org** in **www.truemajority.com** so aktivizem popeljale na višjo raven, olajšale pošiljanje elektronske pošte izvoljenim predstavnikom v Washingtonu in oblikovale komiteje za politično akcijo, za katerimi stojijo veliki kupi denarja. **Moveon.org** je pred kratkim organizirala navidezno predvolilno zborovanje, kjer so lahko ljudje glasovali za svojega najljubšega demokratičnega predsedniškega kandidata. Trenutni zmagovalec je Howard Dean, ki v svoji kampanji na veliko uporablja internet, tako za zbiranje denarja, kot za organizacijo svojih privržencev po vsej državi. Samo čas bo povedal, ali se bo taka strategija izkazala za uspešno.

PCFormat: Kakšno je sporočilo vašega dela?
Eric Blumrich: Da je Bush najslabši, najbolj pokvarjen, nesposoben, brutalen in nepošten predsednik, ki ga je imela Amerika v svoji več kot dvestoletni zgodovini... Čisto preprosto.

GLAS PROTESTA

Množica strani, ki vam lahko pomagajo začeti.

ADBUSTERS
www.adbusters.org
Spletni časopis, ki se dotika vseh mogočih tem.

UNDERCURRENTS
www.undercurrents.org
Alternativne novice, vodiči za aktiviste in še marsikaj.

CULTURE SHOP
www.cultureshop.org
Increasing availability of non-profit/independent media.

FAXYOURMP
www.faxyourmp.com
Informacije s sveta neodvisnih in neprofitnih medijev.

AMNESTY INTERNATIONAL
www.amnesty.org
Oglejte si široko področje delovanja AI.

www.amnesty-international.si
Slovenska sekcija Amnesty International.

ANTIWAR
www.antiwar.com
Protivojni protest in članki o ameriški zunanji politiki.

COMMON DREAMS
www.commondreams.org
Progresivni politični komentarji in eseji.

INFORMATION CLEARING HOUSE
www.informationclearinghouse.info
Velika zbirka neodvisnih novic o dogajanjih po svetu.

MIROVNI INŠTITUT
www.mirovni-institut.si
Slovenski inštitut za družbene in politične študije.

INFOWARS
www.infowars.com
Spletna stran Alexa Jonesa, polna teorij zarot.

TAKE BACK THE MEDIA
www.takebackthemedia.com
Neodvisni nadzor nad lastništvom in objektivnostjo medijev.

HUMAN RIGHTS WATCH
www.hrw.org
Kampanje za spoštovanje človekovih pravic.

URBAN75
www.urban75.com
Neodvisne spletne novice.

INDEPENDENT MEDIA CENTER
www.indymedia.org
Ogromen kolektiv neodvisnih medijev in informacij.

>>odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Re: Tekoča številka

Nove pridobitve

PISMO MESECA

Sem redna bralka *PCFormata* in me veseli, da niste tako zadrti do žensk v poslu, kot je mogoče sklepati iz sestave uredništev sorodnih revij v Sloveniji. Sploh me veseli to, da Barbara pri vas očitno ni izjema, saj sem z velikim veseljem prebrala prispevek vaše (upam, da stalne) nove sodelavke Jelene. Kar tako naprej. Mi vsaj ne bo treba *PCFormata* brati na skrivaj, da me prijatelji in sošolci ne bi čudno gledali, ker me zanimajo računalniki. Revija mi je na splošno zelo všeč, le nekaj me moti – zakaj stalno objavljate intervjuje z ljudmi s področij, ki zanimajo le malo število ljudi? Zdi se mi, da je vedno več takšnih intervjujev, zato bi rada še kdaj brala intervju s kom, ki počne kaj bolj običajnega.

Maša

V bistvu se pri nas s spolom sodelavcev nihče nikoli ni ubadal. Če nam sodelavec odgovarja, je lahko tudi Marsovec (za nekatere v uredništvu sumimo, da so, ampak to je že druga zgodba). Je pa res, da trenutno prav veliko žensk v poslu ni, zato dvomimo, da bi druge revije odslavljale potencialne kvalitetne sodelavce na podlagi spola. Kar pa zadeva intervjuje: zanje se odločamo predvsem zato, da bi vam predstavili nekaj novega iz prve roke. Kako bi naj sploh vedeli, če bi vas lahko kakšno področje zanimalo, če še nikoli niste slišali zanj? Sicer pa vam zagotavljamo, da boste, tako kot do sedaj, deležni intervjujev z izjemno zanimivimi ljudmi – tudi s takimi, ki počno kaj bolj "običajnega".

Re: LAN zabave

Prazne obljube

Kot reden bralec PC Formata sem velikokrat zasledil, da v reviji kritizirate slovenska podjetja, kako ničesar ne naredijo za profesionalne igralce in tako naprej. In zakaj potem vi ne pričnete s tradicijo in se postavite za zgled? Razen omrežnih tekmovanj še iz časov PC Gamerja vas ni videti na nobeni LAN zabavi. Kaj ko bi še prakticirali to, kar pridigate?

Matija

To, da se nikjer ne pojavljamo, je pretiravanje, saj smo se, tako poslovno, kot tudi iz zabave, udeležili že več LAN zabav, je pa res, da se pa res pogosto nismo pojavljali. Podobnih dogodkov se bomo udejstvovali tudi v prihodnje – konec oktobra se bo namreč odvijal Lethal Lan (napoved ste verjetno že zasledili), katerega glavni pokrovitelj je prav PC Format. Upamo, da se ga boste udeležili tudi vi.

Re: Strokovna pomoč

Dobrodošel nazaj!

Ko sem že obupal tako nad vami, kot tudi nad tem, da bom v PCFormatu še kdaj deležen rubrike s tehnično pomočjo, ste me prijetno presenetili. Ne le, da je pomoč spet na voljo, temveč ste k sodelovanju spet povabili legendarnega Gregorja Mraza! Kje ste ga sploh skrivali ves ta čas?

Vojko

Gregor je spet med nami in ima namen tudi ostati. Kje vse se je potepal, vam bo povedal sam, ker mi ne sledimo več vsem njegovim pustolovščinam. Gregorja očitno daje kronična pozabljivost, tako da smo v v zadnjem mesecu pogosto poslušali podrobne opise določenih podvigov nekajkrat. Ko bi le tako vestno kot jezik sukal še tipkovnico in se držal roka, bi bili vsi skupaj veliko srečnejši.

Re: Digitalna fotografija

Digitalno ali ne?

Ob navalu digitalnih fotoaparatov in stalni izboljšavi modelov se človek vpraša, kdo še sploh uporablja analogne modele? Svoj čas so ljudje govorili, da analogne modele uporabljajo profesionalni fotografi, saj naj digitalni modeli ne bi ponujali dovolj visoke ločljivosti. Ali to še vedno drži in kakšno je trenutno mnenje med ljudmi, ki si s fotografijo služijo denar? Rad bi slišal vaše mnenje.

Marko Simonič

Ob pogovorih s profesionalnimi fotografi smo ugotovili, da so mnenja deljenja. Ljudje, ki se ukvarjajo s publicistično fotografijo, so v veliki meri preklopili na digitalno, medtem ko tisti, ki imajo bolj umetnostni pristop, zaenkrat povečini ostajajo pri analognih modelih. Prav tako analogne fotoaparate uporabljajo pri črno-belih fotografijah. V eni od naslednjih številk vam bomo predstavili mnenje profesionalcev.

NAJ IZ FORUMA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti.
www.pcformatslo.net/forum

Ženske prihajajo z Venere, moški pa so prasci

aja, prasec sem?
vedno sem mislil, da sem žrtveno jagnje.
Avtor: **McGregor**

Izzovite Mraza!

MicroSoft papir in svinčnik 2004: osem tisočletij pisane besede.
Avtor: **Thanatos**

Kupim Win98(SE)

Samo da Quake dela.
Avtor: **Darkman**

Ups!

V prispevku o zaposlovanju v računalništvu v prejšnji številki PCFormata, smo po pomoti preimenovali enega od intervjuvancev. Programer Peter se namreč piše Holozan, in ne Holožan, kot smo iz e-sporočila napačno sklepali. Površen, PCFormat, površen! Za napako se Petru opravičujemo.

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.

Luka Gorišek nam je poslal dokaz, da so pravila očitno namenjena temu, da jih popolnoma ignoriramo. Na znaku lepo piše, da odlaganje odpadkov ni dovoljeno.

Jožef Šomen pravi, da je bila ta umetnina najprej posneta z analognim fotoaparatom, kot diapozotiv predvajana na steno in nato posneta še z digitalnim fotoaparatom. Sharki so že na poti.

Armand Meterc je posnel, kot pravi, fotografijo s sindikalnega izleta uredništva PC Formata. Ker smo bili očitno v čudnem stanju in se ne spomnimo niti izleta, kaj šele nogometne tekme na njem, mu pač moramo verjeti.

PIŠITE!

24 pločevink Sharka čaka na vaše literarne prebliske. Vsak mesec nagradimo pošiljatelja najboljšega pisma in najboljše slike. Pošljite jih na
pisma@pcformatslo.net

Še niste online? Pišite nam na
PCFormat
Trg Revolucije 2
2000 Maribor

OKTOBER 2003/ŠT. 20

PCFHub

POSTAVITE PC V OSRČJE **SVOJEGA DIGITALNEGA DOMA**

POVEŽITE SE

Nov obraz za obdobje konvergence.

Daniel Andjelković

Nikola je bil ta mesec tako dobrodušen, da mi je odstopil ta uvodnik in mi dal priložnost, da se vam predstavim kot nov obraz pri *PC Formatu*. Navdušen nad radostmi računalniške konvergence vas prisrčno pozdravljam in vabim v svet tehnologije in PC-jev.

Sedaj, ko je rubrika PCFHub že ustaljen del *PC Formata*, nam ne preostane drugega, kot da zaplujemo v še globlje vode najnovejših tehnoloških dognanj, istočasno pa se prepustimo zabavi. Tudi tokrat si vas PCFHub ne bo drznil razočarati, zato vam kot bralec bralcu že vnaprej povem: pripravite denar, ker se vam bodo cedile sline!

Ta mesec smo za vas pripravili nadaljevanje članka iz prejšnje številke o namestitvi brezžičnega omrežja. Prav tako vam bomo izdali nekaj skrivnosti o možnostih sinhronizacije vašega mobilnega telefona in računalnika, kot vedno pa so tukaj tudi opisi najnovejših filmov DVD. Rigoroznemu primerjalnemu testu smo podvrgli tudi pet 17-palčnih LCD zaslonov, ki so, kot že vemo, cenovno dostopnejši kot kadar koli doslej.

Obilo užitkov ob rubriki PCFHub, izkoristite sončno jesen, na spodnji elektronski naslov pa se mi oglasite z idejami o prihodnji vsebini rubrike PCFHub.

daniel@videotop.si

38

42

36

VSEBINA

SINHRONIZACIJA MOBILNIH TELEFONOV

Še niste sinhronizirali telefona z računalnikom? Storite to s pomočjo naših nasvetov. **Str. 32**

LCD ZASLONI

Petkrat 17 palcev. Oglejte si naše rezultate ocenjevanja. **Str. 36**

BREZŽIČNA OMREŽJA

Nadaljevanje vodiča iz prejšnje številke. Tokrat nasveti, kako izboljšati vašo brezžično povezavo. **Str. 38**

DVD KOTIČEK

Filmi DVD, kot so *The Pianist*, *About Schmidt* in *American History X*. **Str. 42**

Sinhronizacija PC-ja in telefona

PCFormat vam pokaže, kako s pametno povezavo napraviti vaš telefon uporabnejši.

Se vam dogaja, da je vaš osebni računalnik nabit z imeni, naslovi in telefonskimi številkami, katerih večina je ponavadi čisto brez pomena? Manjkajo pa vam seveda vse tiste, ki so res pomembne. Bodisi da imate najnovejšo 3G zver ali kakšnega starejšega ljubljenčka, je potrebno za medsebojne komunikacije?

Komunikacija med vašim telefonom in osebnim računalnikom je odvisna od kvalitete telefona, ki ga imate. Največ možnosti nudijo telefoni s povezavo Bluetooth, saj lahko večina izmenjave podatkov poteka preko te brezžične povezave. Z njeno pomočjo je enostavno

"S HITRO POVEZAVO USB BOSTE ZA PRENOS FOTOGRAFIJ PORABILI PRECEJ MANJ ČASA..."

priklic potrebnih številk ponavadi pritisniti množico tipk. A ne bi bilo dobro, če bi bil vaš osebni računalnik zmožen izmenjati kakšno "pametno besedo" z vašim telefonom? Seveda bi bilo. Kako torej pripraviti obe napravi do brezhibne prenašati datoteke, uporabljati telefon kot modem in sinhronizirati stike (ponavadi tudi koledar in opravilnik). Če torej že imate takšen telefon, morda ne bi bilo odveč, če si umislite še Bluetooth priklop tudi na vašem osebnem računalniku (manjši USB priklopi stanejo približno 10.000 SIT). Če pa si morda lastite dlančnik s povezavo Bluetooth, lahko prenesete želene datoteke najprej na dlančnik in nato na vaš osebni računalnik.

Pametna izbira

Danes je k veliko telefonom priloženo USB kablovje in priklopi za osebni računalnik. Tako je omogočen prenos datotek, nalaganje programja in aplikacij, sinhroniziranje stikov, sestankov in elektronskih sporočil kar med napajanjem aparata. Ob priklopu pametnega telefona na ta način se na osebnem računalniku prikaže izmenljiv disk, kjer lahko nato brskate po različnih direktorijih. Povezava Bluetooth ponavadi dopušča brskanje le po enem, javnem direktoriju, če pa imate na njem nastavljeno manjšo varnostno stopnjo, potem pazite, da ne bo še kdo nepoklican brskal po vaših skrivnih podatkih. Če imate telefon z razširitvenim mestom za pomnilniške kartice, lahko kopirate datoteke na pomnilniško kartico in jih nato v osebni računalnik vnesete s pomočjo čitalca.

Ob kopiranju datotek lahko precej avtomatizirate še druga opravila na vašem telefonu. Telefoni imajo vgrajeno programje , ki samodejno zazna, kdaj je telefon priklopljen, in ki omogoča prenašanje najnovejših informacij v obeh smereh. To pomeni, da lahko dodajate številke in sestanke na vaš telefon, medtem ko vas ni v bližini, ali pa zapišete kakšno svežo idejo v naglici in si jo nato ogledate v svojem

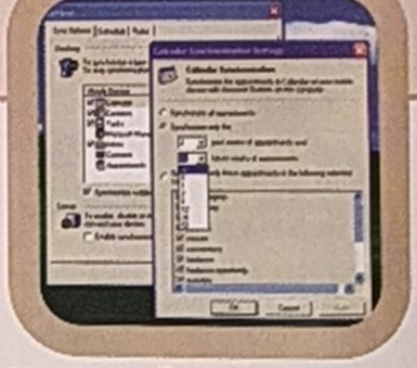
ENOSTAVNA SINHRONIZACIJA

Ne puščajte uporabnih informacij doma! Preberite, kako prihraniti čas za vnašanje le-teh v telefon.

Telefoni, katerim je dodano vso potrebno programje in strojna oprema za sinhronizacijo z osebnimi računalniki, so najboljši nakup. Ko naložite programje in priključite telefon, se morate odločiti še vrsto in količino informacij, ki jih želite sinhronizirati z vašim telefonom (nastavitve rajši izberite na osebnem računalniku, kot pa na telefonu). Stike, koledar in opravilnik lahko sinhronizirate tako, da spremenite čas sestankov ali dodate kakšno novo opravilo. Ta sprememba bo vidna tudi na računalniku. Pri elektronski pošti poteka sinhronizacija le enosmerno, zato lahko brezskrbno brišete sporočila na telefonu in si tako povečate prostor, saj sporočila ostanejo na vašem osebnem računalniku.

KORAK 1 SINHRONIZACIJA TELEFONSKIH ŠTEVILK

Tudi če niste fanatik prenašanja podatkov, je to opravilo več kot koristen nasvet. Izbirate lahko med prenosom posameznih podatkov, določenih kategorij podatkov ali pa kar vseh podatkov.



KORAK 2 AŽURIRAJTE OPRAVILNIK

Seznam opravil, ki jih morate izvesti, je gotovo bolj uporaben v vašem žepu, kot pa na vašem osebnem računalniku. Da ne boste obremenjevali pomnilnika, lahko prenesete le najnovejše podatke.

KORAK 3 PREVERJAJTE OPRAVILNIK

Dobro je, če človek ve, kje in kdaj mora biti ob določeni uri – nastavite si opozorilni alarm in vaš telefon vas bo opomnil, kdaj se je potrebno odpraviti. Na majhnem zaslonu je bolj priporočljivo iskanje pomembnih informacij in ne brskanje med dnevi.

KORAK 4 SINHRONIZIRAJTE SVOJO POŠTO

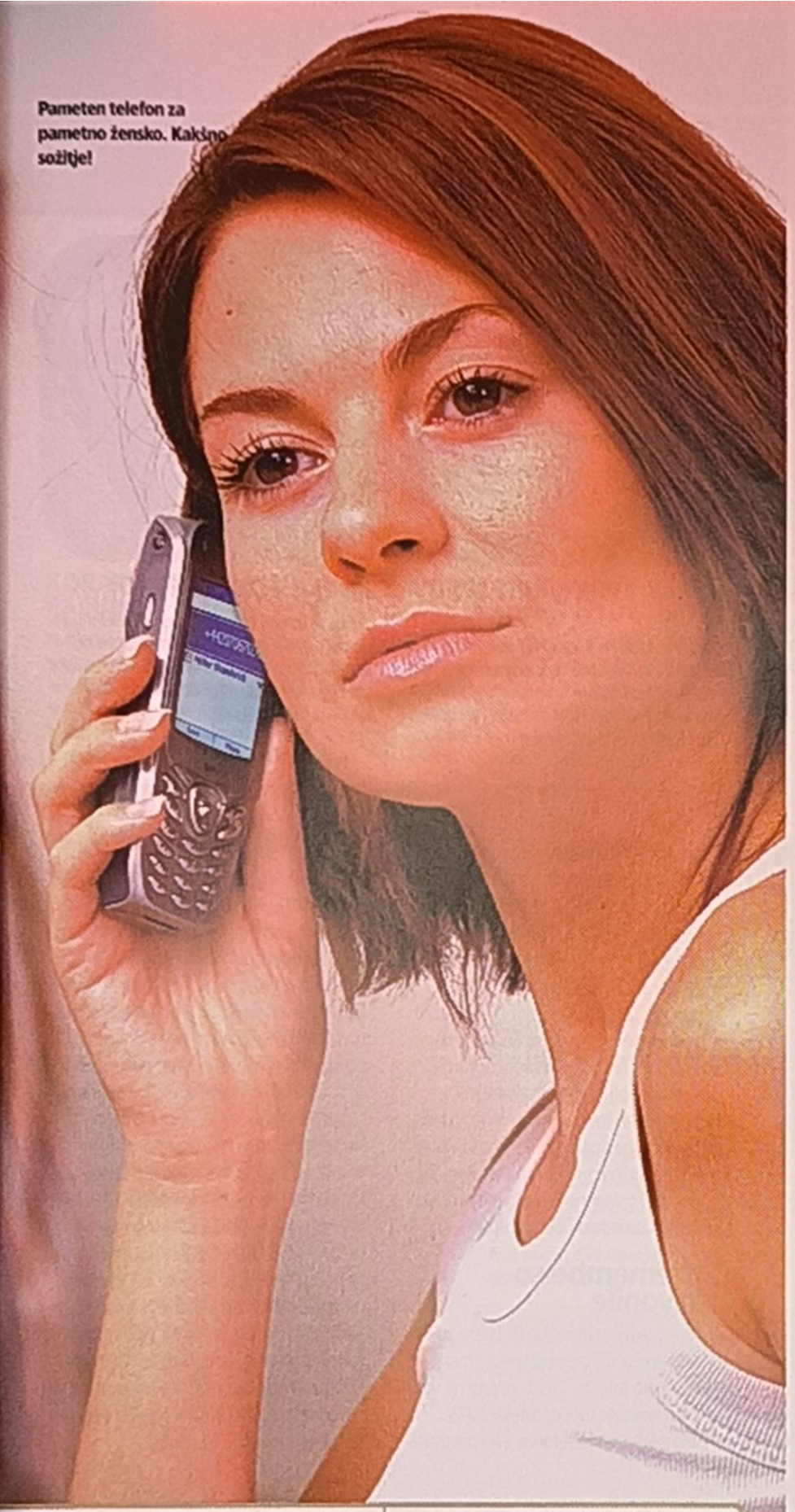
Če hočete biti vedno na tekočem, boste morda morali napolniti vaš telefon tudi s podatki vašega strežnika POP3, medtem ko ste na poti. Med priklopom telefona na osebni računalnik pa povezavo sinhronizirajte.

KORAK 5 BERITE POŠTO POVSOD

Sinhronizacija pošte iz osebnega računalnika pomeni, da lahko pošto berete tudi na poti v šolo ali službo, najbolje pa je, da plačate le za odgovore. Zapomnite si, da lahko sledite povezavam, ne morete pa odpirati priponk.

KORAK 6 SAMODEJNA SINHRONIZACIJA

Ko vam je uspelo vzpostaviti sinhrono komuniciranje med telefonom in osebnim računalnikom, bo za medsebojno izmenjavo podatkov potrebno le položiti telefon na primerno mesto (ali ga povezati s povezavo Bluetooth), ostalo bo opravilo programje.



Pameten telefon za pametno žensko. Kakšno sožitje!

POKLIČI KAJ!

Šest najboljših telefonov za sinhronizacijo.

SIEMENS S55

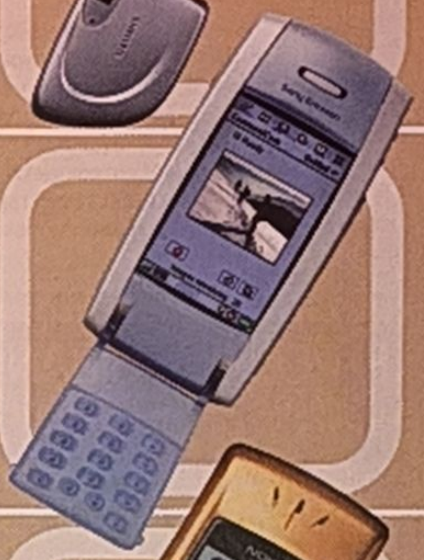
www.siemens.com

S55 ima soliden zaslon in kar nekaj poslovnih funkcij. Za hiter prenos podatkov poskrbi povezava GPRS, vgrajen pa je tudi odjemalec elektronske pošte. Za sinhronizacijo z osebnim računalnikom je priporočljiva uporaba vmesnika Bluetooth ali IR. Dodaten fotoaparat je zadovoljiv.

SONY ERICSSON P800

www.sonyericsson.com

S P800 boste dobili vse kar potrebujete. Zaslon, občutljiv na dotik, ki prepozna ročno vnašanje pisave, tipkovnico, povezavo Bluetooth in USB stojalo. Z enostavnim programjem za sinhronizacijo bodo vaši podatki stalno sveži.



NOKIA 3650

www.nokia.com

Barvne obline in vgrajena kamera napravijo 3650 zelo zabaven telefon. Naložiti je mogoče različno programje in sinhronizirati informacije z vašim osebnim računalnikom preko vmesnika Bluetooth ali IR, za povezavo preko USB pa boste morali kupiti kabel.

NEC E808 3G

www.nec.com

3G telefoni imajo mnogo hitrejši pretok podatkov (do 384Kbps) in snemanje elektronske pošte ali česar koli drugega ne bo več problem. Z osebnim računalnikom ga je mogoče povezati s pomočjo povezave USB. Shranite lahko do 500 številk in do 500 opravil.

SONY ERICSSON T610

www.sonyericsson.com

Najnovejši Sony Ericssonov model je pravi multipraktik; ima lepo obliko in precej velik zaslon ter odličen nabor funkcij. Za sinhronizacijo z osebnim računalnikom je najboljša uporaba povezave Bluetooth.

T3 - TEHNOLOGIJE TRETJEGA TISOČLETJA

www.t3slo.net

V kolikor vam brez sodobnih tehnologij živeti ni, resno razmislite o investiciji v našo sestrsko revijo T3. V novi številki vam bodo povedali, kako gledati filme na dlančniku ali objaviti domače posnetke na internetu, v obširni temi meseca pa vam bodo predstavili 30 tehnoloških pripomočkov, ki jih morate imeti.

KORAK 7 NEPOSREDNO NA SIM KARTICO

Ne glede na to, kako star je vaš telefon, lahko telefonske številke iz osebnega računalnika prenašate s pomočjo čitalca kartic neposredno na kartice SIM. Res pa je, da morda kakšen paket ne bo združljiv z vašim osebnim informacijskim krmilnikom (PIM).

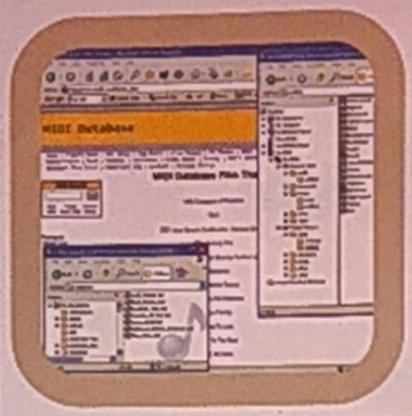
KORAK 8 PROGRAMSKA OPREMA

Nalaganje programske opreme iz osebnega računalnika v vaš telefon poteka podobno kot v dlančnik, s to razliko, da so aplikacije v telefonih digitalno podpisane. Programsko opremo lahko naložite s pomočjo podatkovne povezave, a ta poteka počasneje.

PRILAGAJANJE PAMETNEGA TELEFONA

Izdelajte si ozadje in zvok, ki bosta značilna samo za vas!

Vsak pameten telefon omogoča izbiro različnih fotografij ali slik za nastavitev ozadja zaslona in zvokov, ki bi jih radi slišali ob klicu. Ob tem pa omogočajo še prenos drugih, povsem poljubnih datotek na telefon. Eden izmed programov za takšen prenos informacij je program za branje elektronskih knjig, imenovan Mobi Pocket (**www.mobipocket.com**), z njegovo pomočjo je mogoče kopirati elektronske knjige in snemati spletne strani na osebni računalnik, ki se nato samodejno prenesejo v vaš pametni telefon. Mobipocket serije 60 je primeren za Nokio 3650 in 7650 ter Sony Ericssona P800, v razvoju pa je tudi različica za Microsoftove pametne telefone – Pro, ki omogoča pošiljanje elektronske pošte s pomočjo vmesnika IR ali Bluetooth.



KORAK 1 PRISKRBITE SI NOV ZVOK

Opozorilni zvoki na telefonih telefonu so datoteke MIDI, ki "živijo" v določenem direktoriju v telefonu. Te datoteke lahko z malo truda snamete z interneta, sicer pa lahko enostavno v MIDI pretvorite tudi datoteke MP3.

KORAK 2 IZBERITE ZVOK

Če ste se odločili zamenjati zvok na telefonu, je najprej potrebno odpreti kontrolno ploščo in izbrati "Zvoki in Opozorila". Ko boste brskali za novim zvokom, najprej poiščite direktorij, v katerega ste ga skopirali.

E-POŠTA V GIBANJU

Z malo iznajdljivosti lahko elektronsko pošto pregledate brez vašega osebnega računalnika.

Povezava GPRS omogoča, da lahko vaša sporočila pobirate kjer koli, saj imate omogočen dostop do strežnika POP3. Če nimate povezave GPRS, lahko elektronsko pošto še vedno prejmete tudi preko povezave GSM, ki pa je počasnejša in dražja – saj se plačuje čas priključitve in ne količina prenesenih podatkov.

Pametni se je povezati na storitve, ki jih ponujata MSN in Yahoo in omogočajo prejem opozorila vsakič, ko prispe pomembno elektronsko sporočilo. Tako boste vedno seznanjeni, kdaj se splača pogledati v vaš nabiralnik. Telefon lahko sinhronizirate z vašim osebnim računalnikom, ko ga priključite nanj, kar je priročno, če želite videti sporočila, ki morebiti zahtevajo odgovor.

SLIKE IZ TELEFONA

Pošiljanje sporočil MMS s telefona in kopiranje le-teh na osebni računalnik.

Telefonov z vgrajeno digitalno kamero (ali pa takih, ki podpirajo kamero kot dodatek) je vedno več. Medtem ko kvaliteta fotografij ni fantastična, pa je na prvem mestu gotovo priročnost. Telefon enostavno vzamete iz žepa in fotografirate vse kar se vam zdi zanimivo. Fotografije pa so izdelane v trenutku, brez obiska fotografskega salona.

Ker boste gotovo nekatere fotografije želeli shraniti, vam priporočamo njihov prenos na vaš osebni računalnik. Telefoni imajo namreč ponavadi zelo majhne spominske enote, ki se hitro napolnijo. Na svoj osebni računalnik boste še 'vroč materijal' prenesli s pomočjo kablovja, MMS-ov ali elektronske pošte.

KORAK 1 ZAJEMITE FOTOGRAFIJO

Pri nastavitvah kamere na telefonu lahko ponavadi izbirate med nižjo, srednjo in visoko kvaliteto fotografij. Nižja kot je kvaliteta, več fotografij lahko posnamete in obratno. Nekateri telefoni (P800) omogočajo nočni način fotografiranja, nekateri pa še celo povečavo.

KORAK 2 PRENOS NA OSEBNI RAČUNALNIK

Fotografije so datoteke, zato lahko, ko je telefon enkrat priključen na osebni računalnik, brskate po njih in jih prenašate sem ter tja. Za boljši pregled je najbolje napraviti posebne direktorije. Na telefonu pa pustite le tiste najbolj zanimive, da jih boste lahko pokazali svojim prijateljem.

KORAK 3 POŠLJITE JO S TELEFONA

Aplikacija za gledanje fotografij na telefonih pri večini omogoča tudi pošiljanje le-teh pošiljanje neposredno s telefona. To opravilo se lahko izvede na več načinov: s povezavo Bluetooth, z IR povezavo, z elektronsko pošto ali kot MMS.

KORAK 4 POŠILJANJE PREKO POVEZAVE BLUETOOTH

Če pošiljate fotografijo s pomočjo povezave Bluetooth, potem je na osebnem računalniku ne morete shranjevati kamor koli, saj se samodejno prenese v direktorij, ki je namenjen sprejemanju datotek iz te povezave. Na iPacu se npr. pojavijo te datoteke v direktoriju My documents.

osebnem informacijskem krmilniku (PIM). Microsoftovi pametni telefoni uporabljajo aplikacijo *ActiveSync* in se najbolj razumejo z Outlookom. Telefoni, ki delujejo na Symbianovi osnovi (P800 in Nokia 3650) pa so ob Outlooku zadovoljni tudi s *Palmovim Desktopom*.

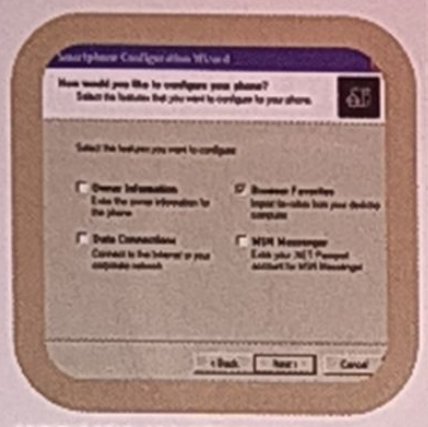
Ker telefonske pomnilniške zmogljivosti niso velike, se ponavadi opravlja prenos najbolj zanimivih podatkov v razmiku dveh tednov. Kljub temu pa je za vsak primer pametno prenesti večino vaših številk in kontaktov na telefon, saj v primerjavi s slikami, zvoki in elektronsko pošto ne zasedejo dosti prostora.

Spremembe so zazvonile

S hitrimi povezavami (USB) boste za prenos fotografij porabili precej manj časa, ravno tako pa lahko z njimi na vaš telefon naložite tudi datoteke MP3. Veliko pametnih telefonov ima predvajalnike MP3 in omogočajo neposreden prenos zvokov na telefon.

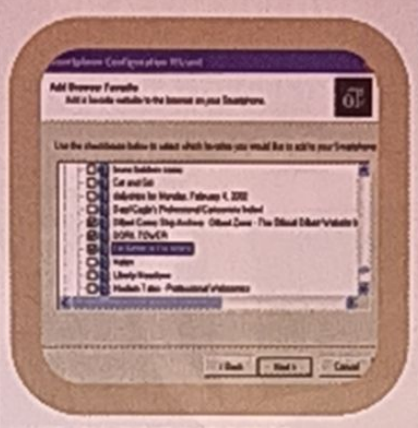
Tudi IR povezava deluje podobno kot USB, s to razliko, da je malo počasnejša. Pri uporabi infrardeče povezave jo je potrebno na telefonu najprej priklopiti, ker je zaradi velike porabe energije vedno izklopljena (podobno velja tudi za povezavo Bluetooth). Nato pa le postaviti IR vmesnik na telefonu ob Ir vmesnik na osebnem računalniku in Windows bo samodejno zaznal in povezal telefon.

IR vmesnik je pogostejši na notesnikih in manj na namiznih osebnih računalnikih, za katere je še vedno bolj primerna povezava USB. Če se torej že odločite za nakup priklopa, se raje odločite za možnost s kablom USB, ki je cenejša. Vaš pametni telefon lahko uporabljate z notesnikom tudi kot modem. To storite kar s pomočjo povezave Bluetooth ali IR, seveda pa boste pri tem potrebovali še pravšnje gonilnike za modem.



KORAK 3 KOPIRANJE RAČUNOV

Numerične tipkovnice niso primerne za vnašanj tekstov, vnašanje zapletenih gesel ali imen strežnikov. Tipkati lahko prenehate z nakupom Čarovnika za konfiguracijo pametnih telefonov (za Microsoftove p.t.), saj omogoča vnos podatkov na osebnem računalniku in njihov prenos v telefon.



KORAK 4 KOPIRANJE SPLETNIH NASLOVOV

Naslove spletnih strani je na številčni tipkovnici še težje vnašati! Največji problemi se pojavljajo pri iskanju ločil? Velikokrat imajo ravno tekstovne spletne strani za telefone ogromno število ločil. Uporabite čarovnika, za kopiranje najljubših spletnih naslovov.

KORAK 5 IZBERITE VIDEZ

Če vašim estetskim vrednostim ne ustreza niti eno ponujeno ozadje na vašem telefonu, se odločite za drugo, morda za tisto fotografijo , ki ste jo pred kratkim naredili v parku. Poseben Generator, ki pokaže, kako bo slika izgledala na vašem zaslonu, pa vam je lahko v pomoč.

Pri starejših telefonih lahko brez skrbi prenašate stike in si nalagate zvoke,če le imate programje za priklop od vašega telefona do vašega osebnega računalnika. To je ponavadi bolje početi preko serijskega priklopa kot preko povezave USB. Lahko pa povezavo USB uporabite za prenos datotek. No, če vam ne bo uspelo najti kablov za vaš telefon, lahko še vedno kupite čitalec kartic SIM, ki omogoča prenose številk na kartico SIM neposredno iz imenika osebnega računalnika. PhoneFile PRO (**www.pipistrel.com/phonefile**) je eden izmed boljših paketov in v kompletu s čitalcem kartic SIM znaša približno 18.000 SIT. Takšna sinhronizacija ni tako popolna, kot tista s pametnimi telefoni, saj je pri uporabi programja potrebno vstavljati podrobnosti na imeniku, se pa kljub temu izplača, saj boste tako vedno na tekočem z vsemi svojimi ženskami.

PCF

USTVARITE LASTNE MELODIJE

Ne plačujte za melodije, če jih lahko ustvarite sami!

A ni že čas, da zamenjajte ozadje vašega telefona?

Izdelovanje lastnih melodij ponavadi zahteva precej truda in časa. Vsak ton je namreč potrebno posebej vnesti v tipkovnico. Lažje je uporabiti kakšno programje za pretvorbo zvokov MIDI v monofonične melodije, ki jih lahko nato prenesete na telefon s pomočjo kablov ali SMS-jev.

Pri novejši telefonih imamo še več možnosti, saj podpirajo polifonične melodije in pogosto tudi datoteke WAV in MP3, njihovo število pa je omejeno le količino pomnilnika. Če ste se odločili za melodijo, ki je ni v osnovnih nastavitvah, potem si morate zvočno datoteko najprej prekopirati na telefon, jo prestaviti v pravi direktorij in jo nato izbrati.

Bolj kreativni bodo gotovo želeli sami izdelati datoteke WMA ali MP3 in se s tem rešiti preganjanja zaradi avtorskih pravic (pri komercialnih melodijah so te že vštete v ceno). Priporočamo vam spletno stran z ogromno bazo datotek MIDI (**www.mididb.com**).

SPREMENITE VIDEZ

Nastavite novo ozadje ali barvno shemo na svojem telefonu.

Ste kakšne zajete fotografije na vašem telefonu še posebej veseli? Pošljite si jo na ozadje vašega telefona. Najprej poiščite fotografijo v galeriji in najdite ukaz na namestitev fotografije kot ozadje.

Microsoftovi pametni telefoni ponujajo še več možnosti za spremembo vašega ozadja. Omogočajo spreminjanje tako barvne sheme, kot fotografij in slik na zaslonu. Ko boste dodajali in izbirali datoteke za ozadje, iščite takšne s končnico XML. Pametni telefoni imajo tudi že svoja društva, eden takšnih je The Smartphone Club (**www.smartphoneclub.com**), kjer lahko najdete čarovnike, ki vas bodo vodili skozi nastavitev novega ozadja ali fotografije in vam jo pošljejo na vaš telefon kar preko zraka. Drugo takšno društvo je CoolSmartPhone (**www.coolsmartphone.com**), ki vašemu telefonu ponuja različne obleke, s katerimi bo vaš telefon hitro spremenil izgled. Na tej spletni strani ne manjka niti navodil o tem, kako postati sam krojač telefonskih oblek, podrobnosti o uporabi ozadij Pocket PC na Microsoftovih pametnih telefonih (te lahko snamete na **www.pocketpcthemes.com**).

KORAK 5 POŠILJANJE PO ELEKTRONSKI POŠTI

Če se odločite za pošiljanje s pomočjo elektronske pošte, potem vam je na voljo več možnosti: dodajate lahko komentarje in pošljete več fotografij naenkrat. Na ta način bo sicer klic trajal kar nekaj časa, a bodo vse fotografije naenkrat prispele na cilj.

6. KORAK ELEKTRONSKA POŠTA VIA MMS

Pošiljanje fotografije kot MMS na elektronski naslov in ne na telefonsko številko, poteka enako kot pošiljanje elektronske pošte s pripeto fotografijo. Razlika je le v tem, da lahko fotografije pošiljate tudi, če na telefonu nimate nastavljenih nastavitev za elektronsko pošto.

KORAK 7 DOBITE JO NA INTERNETU

Če pošiljate MMS na drug telefon, ki je priključen na drugem omrežju, potem se ta prikaže kot SMS s povezavo do spletne strani operaterja. Dodana je identifikacijska oznaka sporočila in geslo, ki ga potrebujete za ogled fotografije.

KORAK 8 KVALITETA FOTOGRAFIJ

Zajete fotografije morda izgledajo kvalitetno na zaslonu telefona, da to niso umetnostni izdelki, pa opazimo šele na osebnem računalniku in večjem zaslonu. Veliko telefonov zajema fotografije le v ločljivosti 640 x 480 ter brez bliskavice ali povečave.

LCD Monitorji

Katodne cevi so očitno na poti, da padejo v pozabo in LCD monitorji si nezadržno utirajo pot na naše mize. Zato smo si tokrat ogledali pet 17-palčnih modelov, ki si jih navaden smrtnik že lahko privošči.

O tem, kaj so LCD zasloni in kako delujejo je bilo že toliko napisanega, da na tem mestu za to ne bi izgubljali besed. Splača pa se povedati kakšno o tem, kako sploh kupovati LCD monitor oz. na kaj se splača biti pozoren. Velikost pike, najvišja podprta ločljivost, odzivni čas in kontrast so seveda pomembne lastnosti vsakega monitorja. Pika mora biti čim manjša, ločljivost čim višja, odzivni čas čim krajši in kontrast čim večji. Te podatke boste izvedeli že iz priložene dokumentacije monitorja. A bodite pozorni tudi na to, do kakšne mere lahko lastnosti monitorja prilagajate svojim potrebam in če ima dodatne možnosti, ki jih boste lahko s pridom izkoristili. Če ste nagnjeni h glavobolom ali imate celo migrenske napade, dobro veste, kako na vaše oči in počutje vplivajo zelo svetle stvari. V tem primeru je seveda potrebno preveriti, če monitor dopušča prilagajanje osvetljenosti zaslona, saj bo vaša izkušnja v nasprotnem primeru precej boleča. Če pogosto delate z dokumenti, se splača razmisliti o monitorju, ki ga je mogoče zasukati za 90°, saj je na tak način mogoče na zaslonu videti več besedila. Pomembna lastnost je tudi vidni kot. Če je ta premajhen, boste lahko v monitor gledali le čisto naravnost, kdo drug pa praktično ne bo videl nanj.

Med dodatne možnosti pa spadajo na primer vgrajeni zvočniki, dodatni priključki in morebitni replikator vrat oz. USB vozlišče. Nič od naštetega ni nujnost, a pridejo takšni dodatki včasih prav.

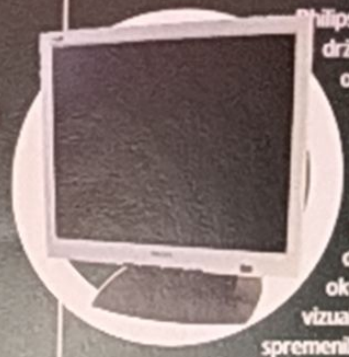
ADI MICROSCAN L700

100.440 SIT Adi

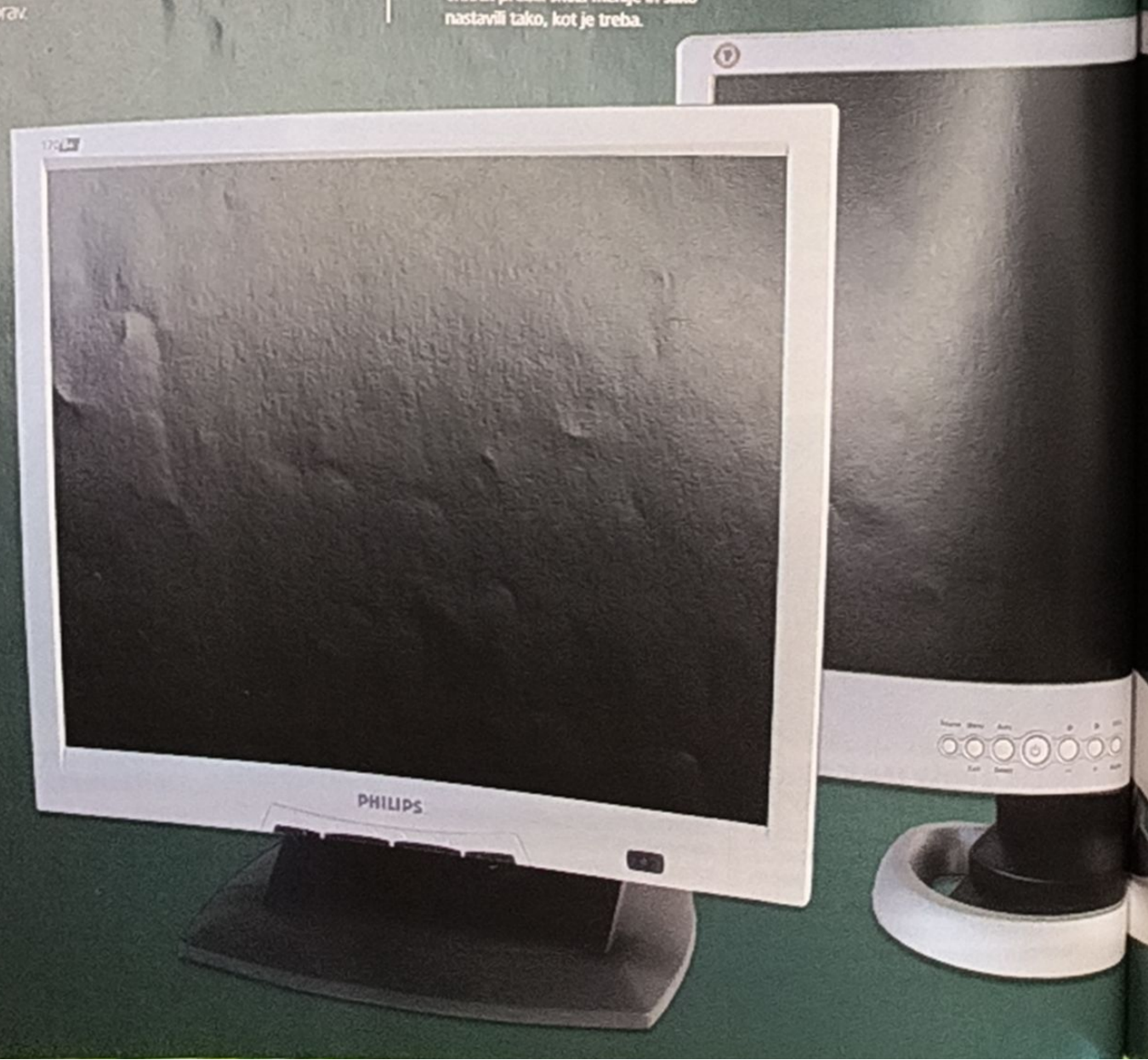
ADI je s svojimi monitorji na trgu prisoten že kar nekaj časa, a nas z ničemer nikoli ni pretirano navdušil. Isto velja tudi za pričujoči model. Gre za čisto klasično oblikovan monitor, ki ne navduši ne oblikovno ne po lastnostih, a nima niti večjih pomanjkljivosti. Vidni kot sicer ni zavidljiv, pa tudi odzivni čas pri najvišjem podprtem številu barv in ločljivosti ni ravno med nižjimi, a pri normalnem delu monitor dobro opravlja svojo nalogo. Pri grafično zahtevnih aplikacijah, kot so filmi in igre, so vidni "duhovi", pa tudi z uravnoteženjem barv je kar nekaj dela. Samodejne nastavitve niso ravno najbolj zanesljive, zato je priporočljivo ročno nastavljanje slike po lastnih potrebah, kar pa na račun ne ravno preglednih zaslonskih menijev ni najlažje opravilo. Zagrizenih igralcev ta monitor torej ne bo navdušil, vsi ostali pa boste z njim verjetno precej zadovoljni, ko se boste enkrat prebili skozi menije in sliko nastavili tako, kot je treba.

PHILIPS 170B4

118.805 SIT Philips



Philips se očitno drži preverjene oblikovne formule pri svojih monitorjih, saj so se ti (razen debeline okvirja) vizualno le malo spremenili v zadnjih letih. Tudi kar zadeva kakovost Philips nikakor ne razočara. Sicer je res, da revolucije na področju LCD monitorjev s tem modelom ne bo zanetil, a še zdaleč nikogar ne bo razočaral. Slika je izjemno ostra in svetla, vidni kot pa na zavidljivi ravni. Na samodejne nastavitve slike se lahko mirno zanesete, saj se perfektno nastavijo tako barvno ravnotežje, kot tudi kontrast in položaj slike. Ob gledanju filmov in igranju iger ni vidnih "duhov", le pri preklapljanju med ločljivostmi je v igrah včasih potrebno pritisniti na gumb za samodejne nastavitve. Philips se torej drži stare in preverjene formule – odločitev, da bodo izdelovali dobre monitorje, se očitno obrestuje s tem, da smo zadovoljni.



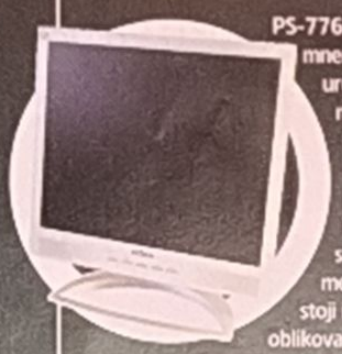
HANSOL H750

104.900 SIT Hansol

Hansol spada med cenejše LCD monitorje na trgu, a po kvaliteti ne zaostaja veliko za dražjimi bratci. Oblikovno sicer nikogar ne bo presunil, saj gre za čisto klasično oblikovan monitor, ki pa v srebrno-črni barvni kombinaciji izgleda prav lično. Sama slika nas je pa malce razočarala. Kljub vsemu vloženemu trudu deluje nekako izprano. Barve niso izrazite, pa tudi kontrast bi lahko bil boljši. Ker je odzivni čas čisto soliden, v filmih in igrah ni zaznati "duhov", a neimpresivne barve ne navdušijo. Se pa H750 toliko bolje obnese med branjem. Na račun majhne pike so črke ostre in jasne, pa tudi osvetljen je dovolj in enakomerno, da delo ni utrujajoče za oči. Spet gre torej za LCD monitor, ki bi znal razočarati multimedijske navdušence in navdušiti pisarniške uporabnike. K izboljšanju splošnega vtisa pripomorejo tudi vgrajeni zvočniki, ki sicer niso čudo tehnike, a bodo prav zadovoljivo brenčali spored vaše najljubše spletne radijske postaje.

PROVIEW PS-776

105.900 SIT ProView

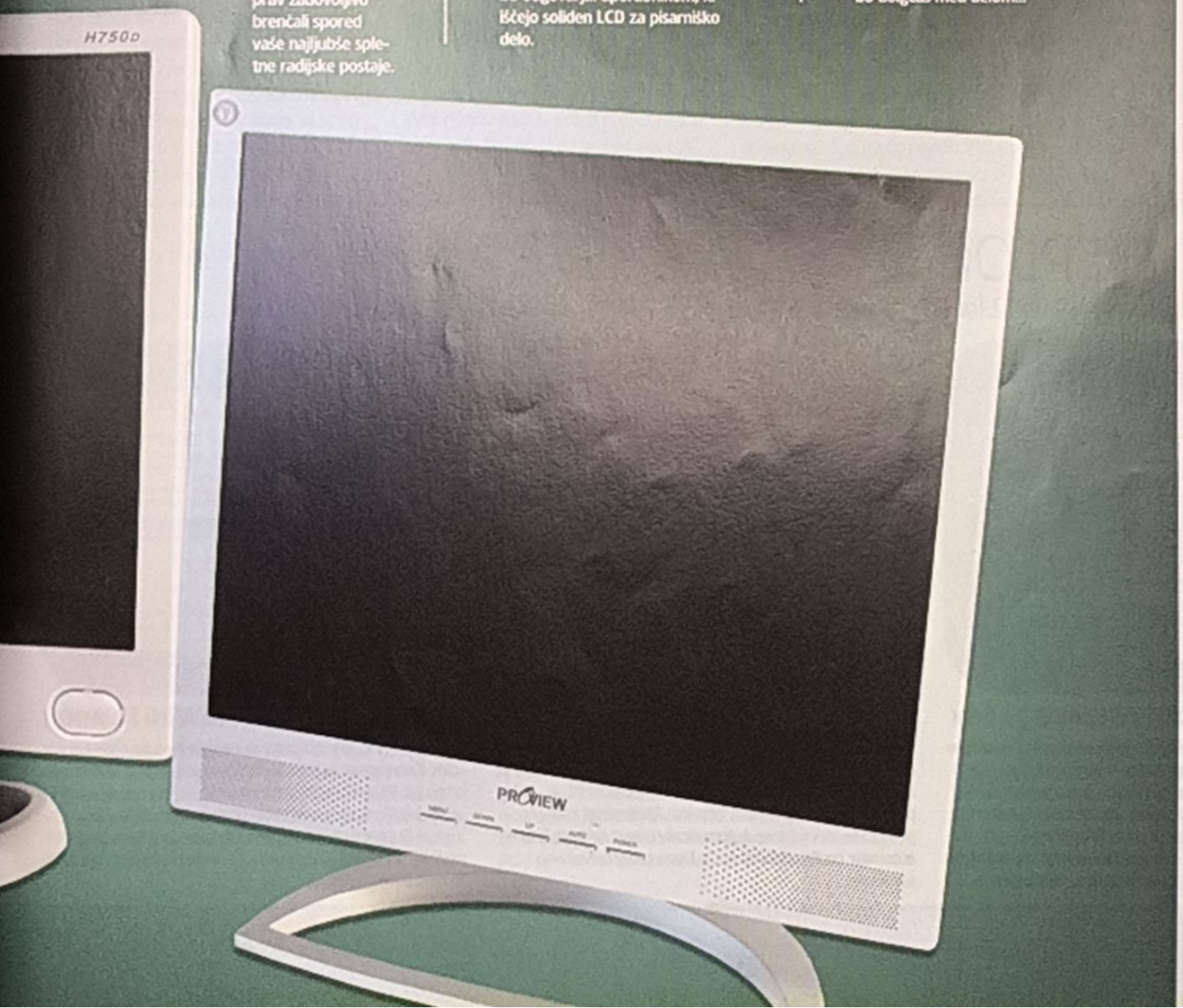


PS-776 je po mnenju uredništva najlepši monitor na tokratnem testu. Tenak srebrn okvir monitorja, ki stoji na lepo oblikovanem podstavku takoj pade v oči. Tudi kar zadeva sliko ta monitor nikakor ne razočara – ta je svetla in ostra, a za najboljše rezultate ni zaupati samodejnim nastavitvam. Zaslonski meniji niso kompliciran, tako da spreminjanje privzetih nastavitev ne vzame veliko časa. V filmih in igrah je sicer mogoče videti "duhove", a zelo redko in le pri res kompleksnih sekvencah. Vidni kot ni med zavidljivimi, a je precej boljši od, na primer, ADI-jevega, zaslon pa je dobro in enakomerno osvetljen. PS-776 ima tudi vgrajen par zvočnikov, ki ne bodo ravno navdušili, a bodo zadovoljili nezahtevne uporabnike, ki si ne želijo popolne tišine med delom. Če povzamemo: gre za izjemno simpatičen monitor, ki ga krasi tudi solidna cena, najbolje pa bo odgovarjal uporabnikom, ki iščejo soliden LCD za pisarniško delo.

AOC LM721A

103.990 SIT AOC

Podjetje AOC je sicer na trgu že nekaj časa, a pri nas do sedaj ni bilo aktivno zastopano. Model LCD monitorja, ki sliši na ime LM721A, je s strani podjetja opredeljen kot monitor, namenjen predvsem pisarniški rabi, s čimer mu delajo krivico. Klasično oblikovan srebrno-črn monitor ima jasno, kontrastno in enakomerno osvetljeno sliko. Je že res, da nas ni osupnil, se je pa zelo dobro obnesel v vseh preizkušnjah. Besedilo je dobro berljivo in ni razpacano, "duhov" pri predvajanju videa in med igrami ni videti (razen v zelo redkih primerih), le samodejnim nastavitvam ni zaupati, tako da se je za optimalno sliko potrebno poigrati z ročnimi nastavitvami. Zaslonski meniji so dobro zasnovani, tako da nastavitve niso problematične. Za družbo v dolgih nočeh ima monitor tudi vgrajene zvočnike, ki seveda nikogar ne bodo nabili ob steno, a vam vsaj ne bo dolgčas med delom...



PODROBNOSTI...

Kako se vidijo monitorji v številkah...

ADI MICROSCAN L700

Diagonala 17 palcev
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Velikost pike 0,2805mm
Barve 16,7mio
Odzivni čas 40ms
Osvetlitev 250cd/m2
Kontrast 300:1
Vidni kot 120° / 100°
Na spletu www.adi.com.tw
Prodaja JAE d.o.o., 01 589 62 26
PCFHub OCENA

PHILIPS 170B4

Diagonala 17 palcev
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Velikost pike 0,246mm
Barve 16,2mio
Odzivni čas 25ms
Osvetlitev 260cd/m2
Kontrast 400:1
Vidni kot 160° / 160°
Na spletu www.philips.com
Prodaja PC Hand, 01 530 08 00
PCFHub OCENA

HANSOL H750

Diagonala 17 palcev
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Velikost pike 0,246mm
Barve 16,2mio
Odzivni čas 25ms
Osvetlitev 250cd/m2
Kontrast 350:1
Vidni kot 130° / 105°
Na spletu www.hansol.co.kr
Prodaja Power Plus, 01 511 27 27
PCFHub OCENA

PROVIEW PS-776

Diagonala 17 palcev
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Velikost pike 0,264mm
Barve 16,7mio
Odzivni čas 25ms
Osvetlitev 250cd/m2
Kontrast 400:1
Vidni kot 160° / 135°
Na spletu www.proview.net
Prodaja Chip d.o.o. (03) 712 1200
PCFHub OCENA

AOC LM721A

Diagonala 17 palcev
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Velikost pike 0,246mm
Barve 16,2mio
Odzivni čas 25ms
Osvetlitev 250cd/m2
Kontrast 350:1
Vidni kot 150° / 125°
Na spletu www.aocmonitor.com
Prodaja Anni d.o.o., 01 583 99 99
PCFHub OCENA

Vaš popolni vodič po Wi-Fi

DEL 2

Namestili ste brezžično omrežje, ampak kako ga nadgraditi? In ali lahko vse skupaj še pospešite? Priklopili smo se in vam prinašamo odgovore.

Vaša oprema za PC doslej še ni odpovedala, kajne? Programi nikoli niso doživeli čudaških sporočil o napakah in v celem svojem življenju niste videli modrega zaslona v Windows.

OK, to je seveda zbirka izjemno smešnih trditev, ampak če bi prebrali kakšno datoteko za pomoč ali vodič za namestitev, bi dobili takšen občutek. Avtorji teh tekstov vedno predvidevajo popolno delovanje, tako da prvemu koraku ("Kliknite na Poveži, da se povežete na internet") lepo sledi drugi korak ("Sedaj lahko brskate po spletnih straneh"). Kaj bi naj naredili, v primeru, ko vam pri prvem koraku spodleti, je ponavadi omenjeno v kakšni skriti datoteki na namestitvenem disku ali pa sploh ne obstaja.

Ko postavljate nekaj tako kompleksnega, kot je brezžično omrežje, boste torej brez pomoči. Sicer celoten proces ni pretirano težaven, vendar se med temi koraki skriva toliko faktorjev, ena napačna nastavitev pa lahko pomeni popolnoma nedelujoč sistem. Zato smo vam v prejšnji številki razložili, kako postaviti brezžični sistem, a tudi to, kako se prebiti skozi morebitne težave.

Tokrat vam prinašamo še nekaj nasvetov za reševanje težav, vendar je to

S pomočjo usmerjevalnika si lahko v omrežju izmenjujete datoteke in delite internetno povezavo.

šele začetek. Govorili bomo tudi o izbiri opreme, ki vam bo na voljo, ko boste želeli razširiti svoje brezžično omrežje in kako lahko svojo opremo optimizirate, da iz nje iztisnete še zadnji bajt dodatne hitrosti. Kot ponavadi, se poganjanje RegEdita izkaže za koristno, potrebno je le vedeti, katere nastavitve lahko spreminjate.

Na veliko

Brezžično omrežje ne zahteva previsoke investicije v strojno opremo. Za preprosto omrežje zadostujeta že dve mrežni kartici, pozneje pa lahko dodate ostale. Prav gotovo gre za najcenejšo rešitev, vendar obstaja veliko razlogov, zaradi katerih se izplača nakup dodatne opreme.

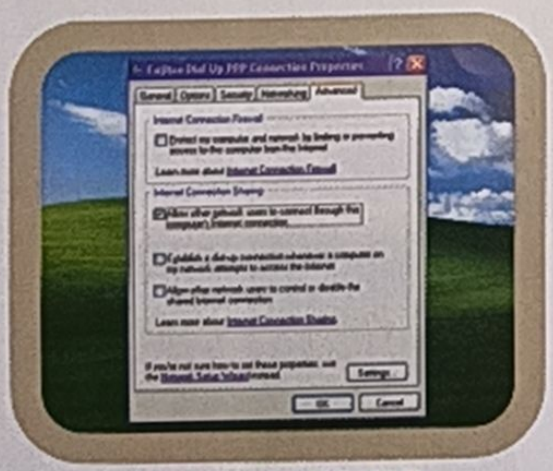
Brezžični usmerjevalnik, na primer, se ponavadi poveže neposredno na vaš širokopasovni modem. Večina usmerjevalnikov uporablja požarni zid NAT (Network Address Translation), da pred svetom skrije IP naslove vašega omreženega PC-ja in ga tako zaščiti pred hekerji. Tako vam več ne bo treba skrbeti o hekerskih vdorih, vendar boste morda vseeno želeli uporabiti kakšen požarni zid, da zaustavite trojanske konje in spyware programe.

Drugi bonus je, da lahko avtomatično delite svojo internetno povezavo, ne da bi se morali ukvarjati z nastavitvami v Windows ali na proxy strežnikih. In večina brezžičnih usmerjevalnikov prihaja s štirimi navadnimi Ethernet povezavami. Tudi če za svoje PC-je uporabljate le brezžične kartice, boste v prihodnje morda imeli kakšen kos opreme, ki se bo povezal nanje. Dober primer je Philipsov Streamium (**www.streamium.com**), mini hi-fi sistem, ki se poveže na usmerjevalnik in nato predvaja internetne radijske postaje.

Z dodatnimi dostopnimi točkami lahko povečate doseg in hitrost vašega omrežja. Tudi zamenjava vaše trenutne antene z enim od vrhunskih modelov lahko ima podoben učinek. V kolikor se odločite garažo na drugi strani vrta uporabiti za pisarno, lahko z usmerjeno anteno povečate možnost, da boste tudi tam imeli dober brezžični signal. Prejšnji mesec smo vam pokazali, kako izdelati anteno iz konzerve pasje hrane, seveda pa se lahko pri vašem prodajalcu wi-fi opreme pozanimate tudi o nakupu

ČIGAVA JE SPLOH SPLETNA POVEZAVA?

Povezali ste svoje PC-je. In kako lahko sedaj delite svojo širokopasovno povezavo?

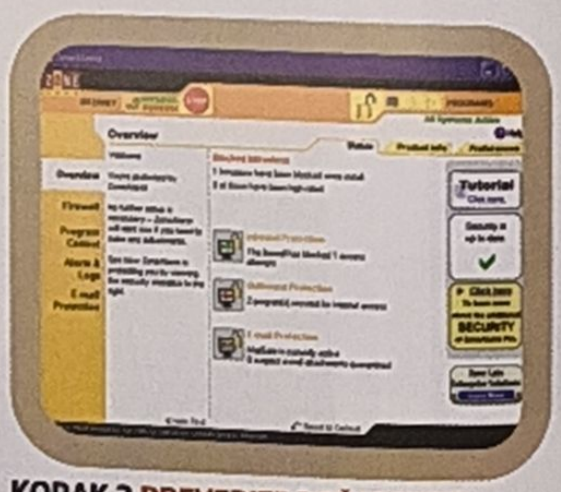


KORAK 1 DELJENJE POVEZAVE

Windows XP vsebujejo orodje, imenovano Internet Connection Sharing (ICS), preko katerega lahko svoje druge PC-je povežete na internet. Pojdite na PC, ki je povezan na internet in izberite **Control Panel – Network Connections**. Z desnim gumbom kliknite na povezavo, izberite **Properties – Networking – Advanced** in označite **Allow other network users to connect through this computer's Internet connection**.

KORAK 2 NASTAVITEV ODJEMALCEV

Sedaj na drugih povezanih PC-jih odprite **Control Panel** in dvokliknite na **Internet Options**. Izberite jeziček **Connections** in izberite **Never dial a connection** (to bo preprečilo PC-ju, da bi poskušal klicati). Ko ste tam, izberite **LAN Settings** in se prepričajte, da možnosti **Automatically detect settings**, **Use automatic configuration script** in **Use a proxy server** niso označene.



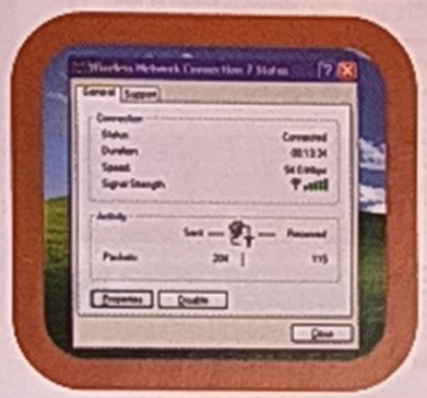
KORAK 3 PREVERITE POŽARNI ZID

Vrnite se na PC, ki je povezan na internet in se povežite na splet. Kaj se zgodi, če poskušate dostopati na splet s katerega od drugih PC-jev? Nič? Hmm. Preverite IP naslov drugega PC-ja (dvokliknite na ikono wireless v sistemskem pladnju in izberite **Support**). Ali vaš požarni zid dovoljuje dostop s tega naslova? V *ZoneAlarm*, na primer, morate IP naslov postaviti v Trusted Zone.

POZOR, VSILJIVEC

Kdo v tem trenutku dostopa do vašega PC-ja? In kaj počne?

Brezžična omrežja so najbolj priročen način za povezavo med PC-ji, vendar boste zaradi potencialnih težav z varnostjo hitro postali paranoični. Zakaj je vaš disk naenkrat pričel delati? Ali nekdo uporablja vašo povezavo? Odgovora sta najbrž "ah, to so Windows" in "ne", ampak še vedno je dobro, da se prepričate.

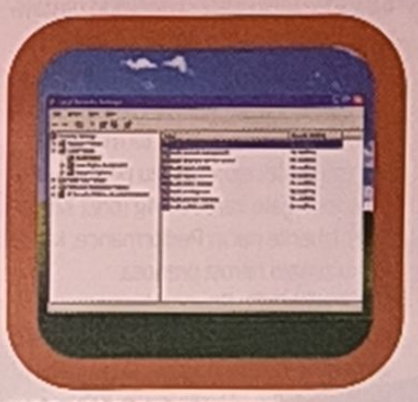


KORAK 1 PREVERITE AKTIVNOST OMREŽJA

Dvokliknite na ikono wi-fi v sistemskem pladnju in si oglejte del Activity. Če vaš PC ne sprejema paketkov, potem to pomeni, da nihče ne komunicira z njim – ste popolnoma varni. Vsaj trenutno, vendar pazite, saj se lahko to hitro spremni.

KORAK 2 NADZIRAJTE UPORABNIKE

Kdo uporablja vaš računalnik? Nadzorujte jih. Izberite **Control Panel – Administrative Tools – Computer Management – Shared Folders**. Imenik Sessions bo pokazal, kdo je na vaš PC povezan preko omrežja, medtem ko bo možnost Open Files razkrila, ali morda brskajo po datotekah.



KORAK 3 PREVERITE DOGODKE

Uporabniki XP Professional lahko s pomočjo **Audits** preverijo, kaj počnejo njihovi omrežni uporabniki. Izberite **Control Panel – Administrative Tools – Local Security Policy**, da preverite, kaj lahko spremljate. Več informacij je na voljo na **http://support.microsoft.com/?kbid=310399**.

"prave" antene.

Brezžični mostovi so ustvarjeni za povezavo brezžičnih in žičnih omrežij, kar se sliši dolgočasno in nekaj, česar ne boste nikoli potrebovali. Vsaj tako dolgo, dokler ne ugotovite, da lahko vaš PlayStation 2 povežete na žično omrežje. Linksys ponuja nekaj izdelkov, ki vam lahko pri tem pomagajo, več informacij pa je na voljo na njihovi spletni strani (**www.linksys.com**).

Potreba po hitrosti

Brezžična oprema 54g končno ponuja hitrost, ki jo potrebujemo, in popolnoma zadostuje tako za online igranje, kakor tudi za klasičen internet dostop ali deljenje glasbe. Prenos večjih datotek sicer še vedno lahko traja, vendar je na voljo veliko načinov za povečanje hitrosti.

V kolikor še vedno niste kupili svoje brezžične opreme, si vzemite čas in se pred nakupom razglejte naokrog. Stari standard 802.11b so že nadgradili z 11 Mbps na 22 in nato na 44 Mbps, enako pa se bo zgodilo tudi s 54g.

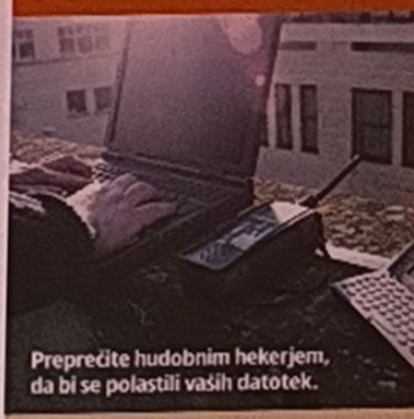
Trust je že oznanil serijo izdelkov Turbo SpeedShare (**www.trust.com/products/themes/highspeedinternet**), ki delujejo pri 108 Mbps in se lahko po hitrosti primerjajo s klasičnimi omrežji. US Robotics (**www.usr-emea.com**) bi naj prav tako v času izida tega članka izdali svoj 100Mbps izdelek.

Tudi če že imate par mrežnih kartic, še ne pomeni, da ste izpadli iz igre. Veliko proizvajalcev omogoča brezplačno nadgradnjo strojno-programske opreme (firmwara) za svoje izdelke, kar bi lahko posodobilo vašo opremo in zvišalo njeno hitrost. Če nič drugega, lahko z nalaganjem novega firmwara ali gonilnikov izboljšate stabilnost ali dodate nove možnosti, zato vsekakor redno preverjajte spletno stran proizvajalca vašega kosa brezžične opreme.

Brezplačne nadgradnje so

POPOLNA VARNOST WI-FI

Brezžična omrežja bi lahko bila odporna na hekerske napade še pred koncem leta.



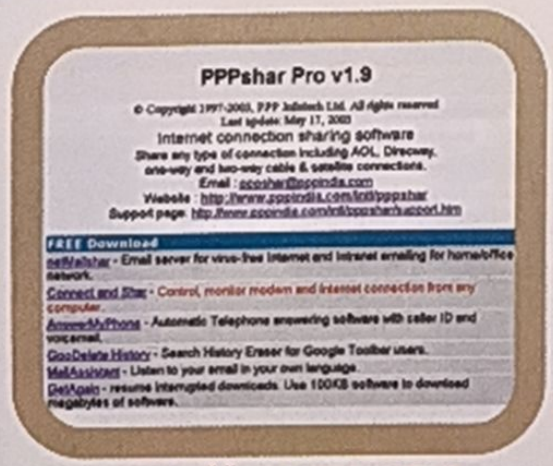
Preprečite hudobnim hekerjem, da bi se polastili vaših datotek.

V prejšnjem delu vodiča smo razpravljali o WEP, varnostnem protokolu, ki se trenutno uporablja v svetu brezžičnih omrežij in doživlja veliko kritik. Vsekakor je boljši kot nič, vendar komaj, in z nekaj časa in truda, ga lahko razbije vsak heker.

Če se jim uspe približati, seveda. Če imate notesnik, se poskusite sprehoditi naokoli in ugotoviti, do kod seže vaš signal. Tako boste dobili idejo o dosegu, vendar to še ni vse. Hekerji najbrž uporabljajo boljšo anteno, zato za vsak primer dodajte 50 odstotkov.

Za pravo varnost pa boste morali nadgraditi na nov varnostni protokol, WPA (Wireless Protected Access). Ta omogoči enemu izmed 500 trilijonov ključev, da se uporabi ob prenosu prvega paketa podatkov, naslednjemu ključu pri naslednjem paketu, kar pomeni, da bo hekanje teh ključev postalo praktično nemogoče.

Uradni standard WPA ne bo potrjen do konca leta, vendar je Microsoft že objavil popravek za Windows XP (**support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;815485**). Potrebovali boste tudi nove gonilnike in nadgradnjo firmwara za vašo brezžični opremo. Linksys je že objavil popravke za svoje izdelke, vi pa na spletu preverite, ali je to že storil tudi proizvajalec vaše opreme.



KORAK 4 RAZIŠČITE ALTERNATIVE

ICS je brezplačen in priročen, a je daleč od popolnosti. Če ne deluje, poskusite s proxy strežnikom, kakršen je *PPPShar Pro* (**www.pppindia.com/intl/pppshar**). Program namestite na vaš PC s spletno povezavo ter nato dvokliknete na bližnjico **PPPSHar Pro** na namizju. Nova sistemska ikona vam pokaže, da program deluje.

KORAK 5 STATIČNI IP NASLOVI

Določite statični IP naslov vsakemu PC-ju (oglejte si **Assigning IP Addresses** v datoteki za pomoč v *PPPShar Pro*). Svojemu glavnemu PC-ju dodelite naslov 192.168.0.1, naslednjemu računalniku 192.168.0.2, nato 192.168.0.3 in tako naprej. Ko ste to storili, znova zaženite vsak računalnik in preverite, ali se PC-ji še vedno vidijo med seboj.

KORAK 6 UPORABITE PROXY

Na vsakem odjemalcu izberite **Control Panel – Internet Options – Connections – LAN Settings** in označite **Use Proxy Server**. Kliknite **Advanced** in v polja **HTTP, Secure, FTP** in **Socks** vnesite 192.168.0.1. Vrednosti za "port" so 80 (HTTP), 443 (Secure), 8000 (FTP) in 1080 (Socks). Ti računalniki bi sedaj morali normalno dostopati do interneta, za e-pošto pa bo potrebnih še nekaj nastavitev.

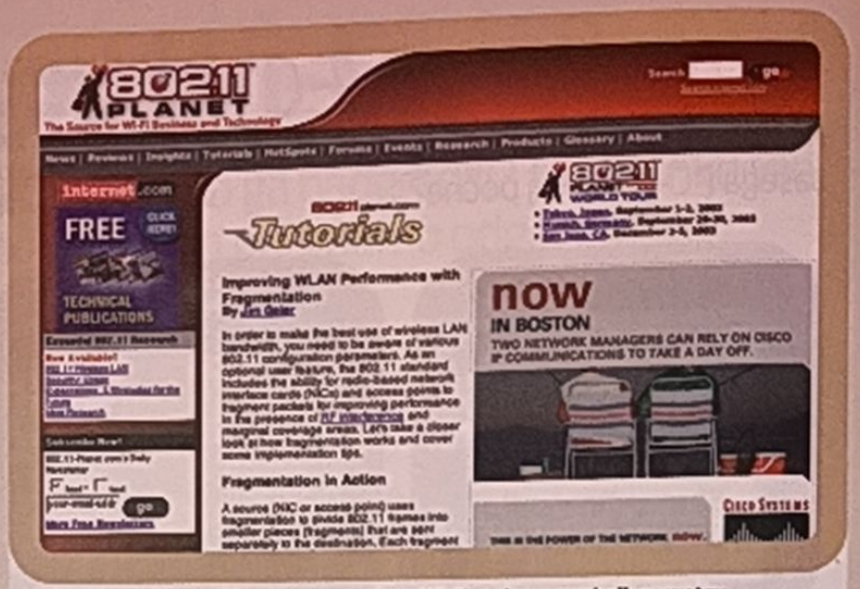
odlične, vendar vas naj opozorimo, da boste včasih naleteli na omejitve, v kolikor uporabljate izdelke več različnih proizvajalcev. Svojo brezžično kartico na vodilu PCI sicer lahko nadgradite na sodobno hitrost 100Mbps, a če kartica v vašem notesniku ni združljiva, bosta še vedno komunicirali pri normalnih 54Mbps. Prav tako je slaba ideja pomešati brezžične standarde. Dva PC-ja s karticama 54g sta v redu, a če dodate še enega s staro kartico 11b, boste gotovo znižali hitrosti celotnega omrežja. Prodajte staro opremo na **www.bolha.com** in nadgradite čim prej, tako da boste svoje omrežje obdržali na optimalni hitrosti.

Programska plat

Izbrali ste opremo, jo namestili, in vse deluje tako, kot bi moralo. Vendar zgodba s tem ni zaključena. Nekje v globinah vaših brezžičnih gonilnikov so zakopane zanimive nastavitve, z igranjem z njimi pa lahko občutno izboljšate hitrost vašega omrežja.

Za začetek izberite **Control Panel – Network Connections**, nato z desnim gumbom kliknite na **Wireless Network Connection** in izberite **Properties – Configure – Advanced**. Tukaj bi morali najti seznam možnosti za konfiguracijo, ki bi naj vseboval nekaj od tega...

FRAGMENTATION THRESHOLD: Fragmentacija je pošiljanje brezžičnih podatkov v majhnih paketkih (če dobro razumete angleško, si oglejte **www.802 1-planet.com/tutorials/article.php/14 68331**). Zapomnite si trenutno nastavitev in poskusite številko prepoloviti (če naletite na RTS Threshold, ga nastavite na vrednost fragmentacije plus ena).
IBSS 54G: IBSS je še en termin za omrežja, ki tečejo v načinu peer-to-peer. Če uporabljate kartice 54g (brez kartic 11b), izberite način Performance, kar bi lahko zvišalo hitrost prenosa.
PLCP HEADER: Physical Layer Convergence Protocol (PLCP) je signal, ki mrežne kartice opozori, da je na poti nekaj podatkov. Nastavitev pustite na Auto ali Short, da zmanjšate izgubo podatkov in izboljšate hitrost.
POWER SAVE MODE: Kartice za brezžična omrežja prihajajo z vgrajeno shemo za prihranek energije, ampak te le redko delujejo, istočasno pa drastično zmanjšajo hitrost delovanja. Naš nasvet? Poskusite ga ugasniti, tudi na notesnikih, in preverite, ali opazite razliko.
RATE: Tukaj nastavite hitrost vašega omrežja (na primer, 54 za izdelke 54g) in gonilnik je ne bo mogel znižati. Vendar bodite pazljivi – če nastavite previsoko hitrost, ste lahko priča izgubi povezave.



802.11 Planet je ameriška stran, posvečena Wi-Fi, polna uporabnih nasvetov

Ko ste s tem končali, bi vaše omrežje moralo delovati bolje, ampak pri dostopu do nekaterih omrežnih pogonov lahko še vedno pride do daljših zastojev. Eden izmed razlogov za to je, da vaš WinXP PC preko omrežja na drugem računalniku preverja načrtovana opravila..

Da bi to izklopili, poženite RegEdit in pojdite na **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\RemoteComputer\NameSpace**. Pod tem bi se moral nahajati ključ s čudnim imenom {D6277990-4C6A-11CF-8D87-00AA0060F5BF}, ki vsebuje vrednosti za načrtovana opravila. Z desnim gumbom kliknite na ime, izberite **Rename** in pred prvi oklepaj vpišite **Disabled**.

Sedaj znova zaženite PC in preverite, ali je brskanje po omrežju kaj hitrejše. Če razlika ni opazna, se vrnite na spremenjen ključ in ga vrnite na prejšnjo vrednost. Če tega še niste storili, bi se morda splačalo nadgraditi na *Windows XP Service Pack 1* (preverite **www.microsoft.com/WindowsXP/pro/downloads/servicepacks/sp1**).

Na pomoč!

V tem dvodelnem vodiču smo pokrili veliko stvari, a so brezžična omrežja široka tema, zato je ostalo še veliko nepovedanega. Kam se torej lahko napotite, da bi našli resnično praktične nasvete in pomoč?

Nekateri proizvajalci brezžične opreme imajo presenetljivo uporabne informacije na svojih spletnih straneh.

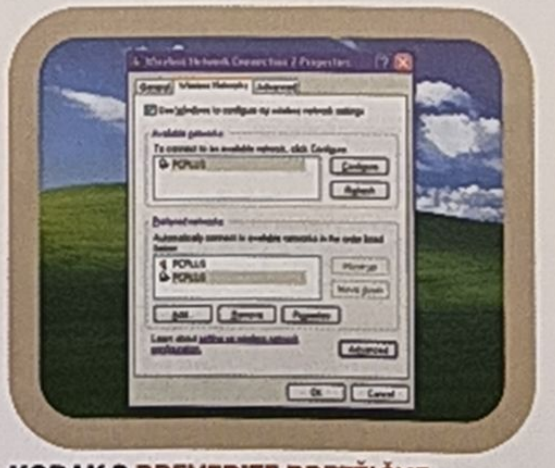
> "KOMBINACIJA RAZLIČNIH BREZŽIČNIH STANDARDOV NI DOBRA IDEJA..."

BREZ PANIKE. BREZ PANIKE.

Nobeno omrežje ni brez napake. Tukaj je nekaj nasvetov za pričetek iskanja napak.

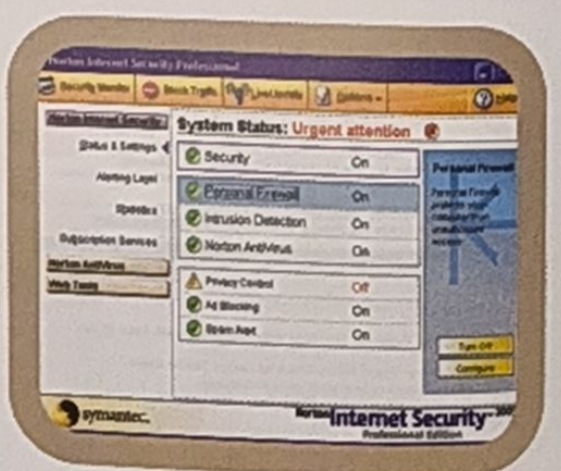
KORAK 1 STE POVEZANI?

Če en PC izgine iz omrežja, preverite njegovo brezžično kartico. Ali ima kartica LED lučke, da lahko ugotovite njeno mrežno aktivnost? Za tem dvokliknite ikono za brezžične povezave v sistemskem pladnju. Če je vrednost v "Received packets" enaka nič, to pomeni, da vaša mrežna kartica ne sprejema podatkov, zato kliknite na **Support**. Je IP naslov tega PC-ja pravilen? Če naslova sploh ni, kliknite na **Repair**.



KORAK 2 PREVERITE BREZŽIČNE NASTAVITVE

Vrnite se na jeziček **General**, izberite **Properties→Wireless Networks**. Ali vidite kaj pod "Available Networks"? Če ne, kliknite na **Refresh**. Preverite, če "Available" in "Preferred networks" uporabljajo enako ime SSID in varnostne nastavitve. Za tem kliknite na gumb **Advanced**. Tukaj določite vrsto povezave (na primer, ad hoc). Če nastavitev ni pravilna, jo spremenite.



KORAK 3 NE POZABITE NA POŽARNI ZID

Vrnite se na **Wireless Network Connection Properties**, kliknite na **Advanced** in preverite, da Internet Connection Firewall ni vklopljen. (Tega uporabljajte samo v spletni povezavi, ne na lokalnem omrežju). Preverite tudi vaš programski požarni zid – ali so IP naslovi drugih PC-jev navedeni pod "Trusted Zone" (ali podobnem oknu)?

www.acer-ee.com

TRAVELMATE290SERIJA

centrino MOBILE TECHNOLOGY

VSE KAR POTREBUJETE
DA STE POVEZANI

Acer priporoča Microsoft® Windows® XP Professional za mobilno računalništvo.

TRAVELMATE 290

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija
  - Intel® Pentium® M procesor 1.3GHz
  - Integriran Intel® PRO/Wireless 2100 802.11b priklop na brezžično omrežje
- Microsoft® Windows® XP Professional
- 15.0" XGA TFT ekran
- Disk 30GB
- Grafika do 64MB 3D AGP DVMT
- 512MB DDR RAM
- DVD-RW ali DVD/CD-RW combo pogon
- S-Video out priključek
- Do 5 ur avtonomije
- 2 leti standardne garancije
- Prvo leto "International Travelers Warranty"

NOVO

Omejena ponudba

Za več informacij kontaktirajte:
sales@acer-ee.com

406.434,00

Priporočena cena za model z DVD/CD-RW. CENA JE V ŠIT IN VKLJUČUJE DDV.

acer
Empowering People

Distributer:
TrendNet d.o.o., Šlandrova 6a, 3320 Velenje, 03-586 30 33, www.trendnet.si.

Pooblaščeni prodajalci:
Celje: Merkur d.d., Mariborska cesta 7, 03-543 21 97, www.merkur.si Gornja Radgona: Smart s.p., Cankarjeva 16, 02-564 81 50 Kamnik: E-misija d.o.o., Ljubljanska cesta 21d, 01-830 35 30, www.e-misija.si Koper: Tvis d.o.o., Ulica II. Prekomorske brigade 22/A, 05-627 12 97, www.tvis.si Laško: Teal d.o.o., Kidričeva ulica 5, 03-734 00 70, www.teal.si Ljubljana: Harvey Norman Trading d.o.o., Letališka 3d, 01-585 50 00 - ISG d.o.o., Avšinova 12, 01-309 16 81, www.gvskupina.si - Uninet d.o.o., Celovška cesta 122, 01-583 76 30, www.uninet.si - Vicoma d.o.o., Šmartinska cesta 152, 01-520 04 90, www.vicoma.si Maribor: Birostroj Computers d.d., Mladinska ulica 3, 02-234 78 00, www.birostroj.com - Hermes Oprema d.o.o., Kardeljeva cesta 94, 02-320 52 84, www.hermes-oprema.si - RoLAN d.o.o., Jadranska cesta 27, 02-300 13 00, www.rolan.si Ptuj: PCS Computers d.o.o., Osojnikova cesta 21, 02-780 02 60, www.pcs-slo.com Rečica ob Savinji: 2-bit d.o.o., Rečica ob Savinji 143, 041-73 29 11, www.2bit.si Slovenj Gradec: Miron d.o.o., Ronkova 4/2, 02-883 91 20, www.miron.si

US Robotics, na primer, ponuja knjigo *Home Networking for Dummies* (**www.urs.com/education/dummies/dummies-template.asp?url=index.html**). Precej več je na voljo na drugih straneh (**www.usr.com/education/e-main-menu.asp**). Gre za osnovne informacije, ki pa so odlične za novince v svetu omrežij.

Za informacije o Windows nastavitvah obiščite Microsoft Knowledge Base (**http://support.microsoft.com**) in iščite besedo "wireless". Veliko koristnih informacij je na voljo v Microsoft Expert Zone (**www.microsoft.com/WindowsXP/expertzone/focuson/wirelessnetworkig.asp**), če pa se imate za bolje podkovanega, pa porabite nekaj časa na TechNetu (**www.microsoft.com/technet/prodtechnol/winxppro/reskit/prdc_mcc_uyln.asp**).

Če vas muči Windows Internet Connection Sharing, se odpravite na Practically Networking (**www.practicallynetworked.com**). Tam je na voljo veliko podrobnih informacij, ki pokrivajo vsako različico Windows, od 98SE naprej.

802.11 Planet (**www.80211-planet.com**) je ameriška stran za Wi-Fi, usmerjena na poslovno plat omrežij, vendar je še vedno vredna rednih obiskov. Stran prinaša dnevne informacije o razvoju brezžičnih omrežij, ocene strojne opreme, podrobne vodiče in forume, polne informacij.

Zanimiva stran je tudi Wi-Fi Networking News (weblog se nahaja na **http://wifinetnews.com**),

V kolikor pa ste naleteli na tehnične težave, so kot ponavadi najboljši naslov novičarske skupine (no, če ne štejemo vprašanj Gregorju Mrazu). Usmerite torej svoj *Outlook Express* na **alt.internet.wireless**, pogovorite se z ljudmi in vaša brezžična oprema bi morala kaj kmalu delovati brez težav.

PCF

KORAK 4 PRIMERJAJTE GONILNIKE

V oknu **Wireless Network Connection Properties** kliknite na **General**, nato izberite **Configure**. Poglejte pod **Device Status** vaše mrežne kartice – ali deluje pravilno? Kliknite na **Advanced**, da vidite, kaj vam omogočijo druge nastavitve kartice. Nekatere nastavitve lahko popolnoma ugasnejo kartico, vi pa se prepričajte, da so vse nastavitve enake tistim na delujočem PC-ju.

KORAK 5 PRIDRUŽITE SE SKUPINI

Omrežja so zahtevna. Vse nastavitve morajo biti pravilne, drugače nič ne bo delovalo. Ne pozabite torej, da morajo vaši PC-ji pripadati isti delovni skupini, saj v nasprotnem ne bodo mogli komunicirati. To preverite pod **Control Panel ➡ System ➡ Advanced**. Windows ne bodo vedno zahtevali ponovnega zagona, vendar vi kljub temu po vsaki nastavitvi znova zaženite računalnik.

KORAK 6 PING

Odprite ukazno vrstico DOS in uporabite ukaz PING, da preverite IP naslov težavnega PC-ja (vnesite npr. ping 192.168.0.2). Če se računalnik odzove, v Explorerju izberite **Tools ➡ Map Network Drive** ter z uporabo tega naslova poskusiste dostopiti do diska (\\192.168.0.2\c). Če vam ne uspe, preverite nekaj drugih nasvetov na **www.practicallynetworked.com/sharing/troubleshoot**.

NA SPOREDU

Prihaja v enote DVD v vaši bližini...

IMPOSTOR

REGIJA 2

Ste se kdaj vprašali, ali ste resnično človek ali ste le programirani tako, da v to verjamete? Ta dilema v bližnji prihodnosti preganja strokovnjaka za orožje Olhama, ki ga obtožijo, da je android. Lov na ubežnika in paranoično iskanje lastne identitete sta osrednji temi te znanstveno-fantastične srhljivke, ki jo sicer odlikujejo specialni učinki in dobra igra, a še zdaleč ne doseže mojstrstva novele Phillipa K. Dicka, po kateri je bila posneta.

BAD TASTE

REGIJA 2

Majhno novozelandsko mestece zasede podružnica s hitro hrano iz vesolja, ki v prigrizke predela celotno prebivalstvo. Edini up človeštva je skupine lovcev na NLP-je, ki so še bolj nasilni in krvi željni kot vesoljci. Režiserski prvenec Petra Jacksona slovi kot mojstrovina nizkoproračunske produkcije in je eden od redkih filmov, ob katerem se zaradi grafičnega nasilja ne boste zgražali, ampak... krohotali. Ogled obvezen.

THE QUIET AMERICAN

REGIJA 2

Če vam povemo, da gre za zgodbo o ljubezenskem trikotniku med ostarelim novinarjem, ameriškim "humanitarnim delavcem" in mlado Vietnamko v času vietnamskega boja zoper francosko kolonialno oblast, vam verjetno ne bomo vzbudili pretiranega zanimanja. Morda bo stanje drugačno, če dodamo, da je film kontroverzna politična drama, ki razkriva prave motive ameriške zunanje politike v tem delu sveta. Zagotovo eden boljših filmov leta 2002, ki vam bo navrgel nekaj biserov za razmišljanje.

GATTACA

REGIJA 2

Krasni novi svet Gattace, ki morda ni več tako oddaljen, je svet, kjer je položaj človeka odvisen od njegovega genetskega ustroja. In kaj bi storili, če bi bili, tako kot junak zgodbe, eden izmed "nepopolnih" posameznikov? Bi si pustili vzeti sanje? Ali bi raje goljufali in odšli zvezdam nasproti? *Gattaca* je odlična znanstveno-fantastična drama, nad katero boste razočarani le, če sodite med strastne ljubitelje pirotehnike in akcije.

DVD MESECA

THE PIANIST

Regija 2 Universal Pictures Video

The Pianist je na prvi pogled še eden izmed mnogih filmov o grozotah holokavsta, ki pa se od drugih loči po tem, da mu pretresljivo zgodbo uspe povedati na oseben in osupljivo prepričljiv način. Zadnjega dosežka razvpitega režiserja Romana Polanskega nikakor ne smete zamuditi. Film temelji na avtobiografiji poljskega pianista Wladyslava Szpilmana, ki v marsičem spominja na življenje Romana Polanskega, ki ga je prav tako usodno zaznamovalo njegovo otroštvo na Poljskem v času vojne. Njegovo družino najprej zaprejo v ozke okvire židovskega geta, nato pa jih čaka še deportacija v koncentracijsko taborišče. Wladyslav, ki se po srečnem naključju uspe rešiti, od tega trenutka postane le nemočni opazovalec, ki skozi zagrnjena okna skritih stanovanj opazuje temni vrtinec vojne.

Pripovedna moč *Pianista* je v tem, da naslovnega junaka ne prikaže kot nekakšnega Supermana, temveč poudari njegovo človeško plat – je navaden človek, ki se mora, če hoče preživeti, zanašati na prijaznost popolnih tujcev in ščepec lastne sreče.

V filmu zraven briljantne režije izstopa nepozabna igra Adriena Brodyja, ki mu je prinesla zasluženega oskarja.

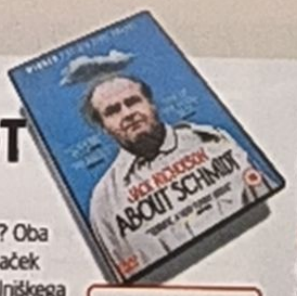
PCFHub OCENA

FILM ○○○○○ | **DISK** ○○○○○

PODROBNOSTI
Slika 1,85:1 Anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dokumentarec o snemanju filma in izkušnjah Romana Polanskega med vojno, foto galerija, napovednik, filmografije

ABOUT SCHMIDT

Regija 2 Entertainment in Video



Kaj imata skupnega Jack Nicholson in vino? Oba sta boljša z leti... Tokrat vas bo prekaljeni maček filma presenetil v vlogi ostarelega zavarovalniškega agenta, ki po upokojitvi ne ve, kaj bi počel sam s sabo, za nameček pa ga dotolče še ženina nepričakovana smrt. Da bi se znova našel, se odpravi na potovanje, ki ga boleče iskreno dokumentira v pismih afriškemu dečku Nduguju, ki ga sponzorira z nekaj dolarji mesečno. Na trenutke komična in drugič spet pretresljiva zgodba bo iz vas izvabila prej nasmešek kot gromki krohot, njen čar pa je v tem, da ji uspe poudariti stvari, ki so v življenju resnično pomembne.

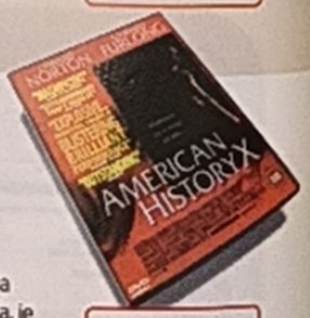
PCFHub OCENA

FILM ○○○○○ | **DISK** ○○○○○

PODROBNOSTI
Slika 1,85:1, anamorfno
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dodatki izbrisani prizori s komentarjem, filmski napovednik, "Woodmen Tower", sekvence s komentarjem režiserja

AMERICAN HISTORY X

Regija 2 Entertainment in Video



Če si želite ogledati zares provokativen film na temo rasizma, predsodkov in urbanega nasilja, je *American History X* nekaj, česar ne boste zlahka pozabili. Zgodba spremlja preobrazbo mladega neonacista od pošasti do človeka. Zaradi umora se znajde v ječi, kjer ga doleti brutalno posilstvo. Počasi odkriva zmoto in krivičnost svojih prepričanj, zato po prihodu iz zapora vse napore usmeri v spreobrnitev mlajšega brata. Film je stroga kritika ameriške družbe, ki odlično prikaže, kako sta nestrpnost in sovraštvo vpeta v samo tkivo družine, ne da bi pri tem zapadel v pridigarstvo ali moralizem. Kljub precej običajnim dodatkom je DVD vreden ogleda zaradi nekaterih izbrisanih prizorov.

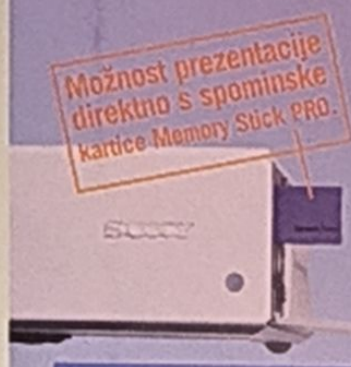
PCFHub OCENA

FILM ○○○○○ | **DISK** ○○○○○

PODROBNOSTI
Slika 1,85:1, anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dodatki izbrisani prizori, napovednik, informacije o igralski zasedbi in snemalni ekipi

Vstopite v Sony svet zabave

SONY Multiprojektor VPL - CX6



Nekaj lastnosti projektorja VPL-CX6:

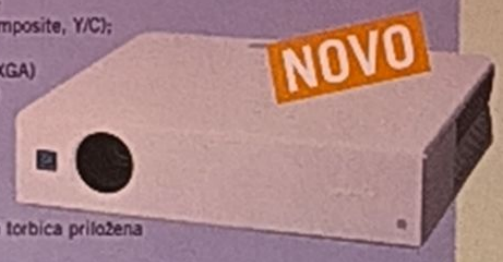
- lahek projektor teže samo 2,7kg
- samodejna nastavitev projektorja (APA funkcija)
- avtomatična korekcija trapeza slike
- **možnost prezentacije direktno s spominske kartice Memory Stick PRO**
- svetilnost: 2000 ANSI lumen
- ločljivost: XGA 1024x768 (max. SXGA)
- kvaliteta video signala 600 TV linij
- tudi 16:9 projekcija
- digitalni in optični zoom
- življ.doba žarnice 2500 ur
- razdalja projektiranja: 1,5-7,0 m
- možnost stropne montaže
- daljinski upravljalec IR in prenosna torbica priložena

Cena: **582.400,00 SIT**

Sony Multiprojektor VPL - CS6

Nekaj lastnosti projektorja VPL-CS6:

- lahek projektor teže samo 2,7kg
- samodejna nastavitev projektorja (APA funkcija)
- avtomatična korekcija trapeza slike
- vhodno/izhodni signali: VIDEO: (composite, Y/C);
- svetilnost: 1800 ANSI lumen
- ločljivost: SVGA 800 x 600 (max. XGA)
- kvaliteta video signala 600 TV linij
- tudi 16:9 projekcija
- digitalni in optični zoom
- življ.doba žarnice 2500 ur
- razdalja projektiranja: 1,5-7,0 m
- možnost stropne montaže
- daljinski upravljalec IR in prenosna torbica priložena



Cena: **402.990,00 SIT**

SONY monitorji serija S

Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj lastnosti monitorjev:

- resolucija 1024x768 pri 15" ter 1280x1024 pri 17" in 19"
- veliko kontrastno razmerje 500:1 in 700:1
- velika svetilnost 250 cd/m2 LCD panela
- izjemeno majhen odzivni čas do 15 ms
- natančna in dosledna reprodukcija barv z Gamma korekcijo
- vidni kot vse do 170 stopinj v vse smeri
- garancija 36 mesecev

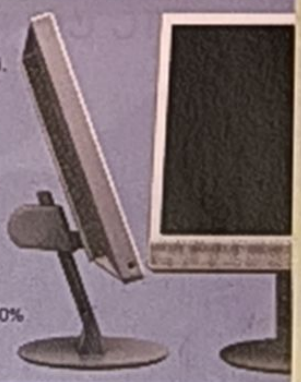
Cena za SDM-S73H: **118.900,00 SIT**

SONY monitorji serija X

Sony zopet dokazuje, da je med najboljšimi proizvajalci LCD monitorjev na svetovnem tržišču. Novi modela zaslonov X53, X73 in X93 so preprosto eXtra tako po izgledu kot po tehnologiji. Mehke linije in umirjena eleganca z najnovejšo tehnologijo predstavljajo idealno rešitev tako za vaš dom kot tudi za vašo pisarno.

Nekaj lastnosti monitorjev:

- resolucija 1024x768 pri 15" ter 1280x1024 pri 17" in 19"
- veliko kontrastno razmerje 500:1 in 600:1
- velika svetilnost 300 cd/m² LCD panela
- izjemeno majhen odzivni čas do 15 ms
- natančna in dosledna reprodukcija barv z Gamma korekcijo
- vidni kot vse do 170 stopinj v vse smeri
- "ECO mode" pomaga k zmanjšanju stroškov porabe od 20 do 40%
- DVI-D (digitalni) in HD15 (anologni) vhodni priključek
- garancija 36 mesecev



Cena za SDM-X73H: **146.900,00 SIT**

SONY monitorji serija HS

Uživajte v izjemni svetilnosti in svežini barvnih podob z napredno varčevalno "ECO-mode" tehnologijo. Edinstven stil, sijajne lastnosti in očarljive odlike postavljajo HS model korak pred ostalimi. Monitorji so dobavljivi v treh barvah (bela, siva in modra), ter v treh velikostih (15", 17" in 19").

Nekaj lastnosti monitorjev:

- resolucija 1024x768 pri 15" ter 1280x1024 pri 17" in 19"
- svetilnost vse do 260 cd/m2
- kontrastno razmerje 400:1, 500:1 in 700:1
- natančna in dosledna reprodukcija barv z Gamma korekcijo
- vidni kot vse do 170 stopinj v vse smeri
- garancija 36 mesecev

Cena za SDM-HS73: **139.900,00 SIT**

Sony DVD zapisovalnik DRU-510A

PROGRAMSKA OPREMA PRILOŽENA

Z zapisovalnikom DVD lahko na ploščo DVD shranite domače video posnetke in si jih pozneje ogledujete z običajnim predvajalnikom DVD. Poroke, praznovanja rojstnih dni, počitnice, nogometne tekme in še kaj. Če imate vse te posnetke na traku, jih lahko sedaj shranite na DVD.

Plošče DVD ponujajo več kot 7-krat toliko prostora, kot ga je na voljo na ploščah CD-RW. To je dovolj prostora za vsebino več kot 3.000 disket, 8 plošč CD-RW ali več kot 1.500 datotek MP3. Na plošči DVD+RW zmogljivosti 4,7 GB je veliko prostora, ki ga ne boste tako hitro zapolnili. Na ploščo DVD lahko shranite tudi kaki dve uri zelo kakovostnih video posnetkov.

ZAPISUJE FORMAT ±

Cena: **59.900,00 SIT**

SONY digitalni fotoaparat DSC-P72

3.2 Milijona pixlov

V fotoaparatu Cyber-shot sta združena preprostost in izvrstna tehnologija. Vključuje objektiv, ki se ob izklopu samodejno umakne, slike s 3,2 milijona efektivnih točk, 3x optični zoom in neomejeno možnost snemanja kratkih filmov z zvokom. Polnilec in bateriji sta priloženi, garancija 24 mesecev.

PRILOŽENO! BATERIJE, POLNILEC IN SPOMINSKI MEDIJ

Cena: **74.900,00 SIT**

SONY digitalni fotoaparat DSC-V1

Ustvarite svoje najboljše fotografije
Če si želite imeti najboljše, ste prav to tudi našli. Visoko kakovostni fotoaparat Sony Cyber-shot. Zahvaljujoč odličnemu Super HAD CCD-ju s 5 milijoni efektivnih slikovnih točk in najboljšimi lečami Carl Zeiss je ustvarjanje pristnih slik v vaših rokah. S pomočjo bogatega izbora ročnih nastavitev lahko pri svojem ustvarjanju dosegate želene rezultate. Široka paleta dodatne opreme pa vam nudi se dodatne fotograske možnosti.

Efektivne slikovne točke: 5,0 megatočk
Zoom optični/digitalni: 5x / 10x
Prib. čas trajanja baterije: 1ura 25min
Objektiv: Carl Zeiss
Night Framing / Hologram AF
Možnost uporabe širokokotnih leč in uporabe dodatne bliskavice
Garancija: 24mesecev

Cena: **159.900,00 SIT**

cps distribucija računalniške opreme

www.sony-cp.com
www.sony.si
www.sony-presentations.com

SONY

Vse cene so brez DDV. Več informacij pri pooblaščenem prodajalcu Sony opreme.
Vse slike so simbolične, za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo in se opravičujemo.

BOF, BTC City (nasproti Koloseja), Ljubljana

Novi lepši svet elektronike

Grafična kartica GIGABYTE

Radeon 9600 PRO

44.990 sit

Vašim nasprotnikom ni več pomoči, če svoj računalnik opremite s to izjemno zmogljivo grafično kartico, ki jo poganja vrhunski RADEON™ 9600 Pro video procesor. 128 MB pomnilnika in podpora najnovejšemu AGP 8X standardu zagotavlja, da bo vaša kartica kos vsem nasprotnikom, vgrajena podpora za DVD dekodiranje pa zagotavlja, da bodo filmi na vašem zaslonu ostrejši in boljši kot kdajkoli prej.

Zapisovalnik CD - RW LITEON

LTR 52246S

10.990 sit

Zmogljiv in zanesljiv CD zapisovalec se dovolj zgovorno predstavlja sam z naslednjimi podatki: hitrost prenosa podatkov - CD branje 52x, pisanje CD-R 52x, CD-RW 24x. Poleg tega ima interno IDE/ATAPI enota, vmesnik IDE/ATAPI/Ultra DMA 33 in 2 MB predpomnilnika.

Surround sistem ELTA

8886 CLS

19.990 sit

Aktivni 5.1 surround zvočniki Elta bodo navdušili vse ljubitelje računalniškega domačega kina, čeprav so primerni tudi za priklop na DVD ali TV. Nemška kakovost zagotavlja odličen zvok, kar potrjuje tudi moč 800 W PMPO ali 50 W RMS (25 W nizkotonec, 5 W centralni in satelitski zvočniki). Centralni zvočnik je tudi magnetno zaščiten. Mere nizkotonca so 130 x 300 x 285 mm, satelitskih zvočnikov 90 x 90 x 100 mm in centralnega zvočnika 180 x 90 x 100 mm. Skupna masa je 7,1 kg. Vsi zvočniki razen nizkotonca so dvosistemski in tako zagotavljajo popolno frekvenčno pokritost. Možnost priključitve je 6 x RCA za surround in 2 x RCA za stereo signal. Z daljinskim upravljalnikom pa je zagotovljen popoln nadzor.

i svetovanje

Najboljše za vaš dom in že

Ob tako obsežni ponudbi, razstavljeni prodajnem prostoru centra BOF, verjetno težko izbrati najprimernej televizor, glasbeni stolp, računalnik ostalo opremo za vaš dom. Naši svetovalci vam bodo s strokovnimi življenjskimi nasveti pomagali pravega izbora, ki bo povsem odgovar vašim potrebam, željam in zmožnostim.

BOF d.o.o., BTC Hala 18, Šmartinska 152, Ljubljana, Slovenija, tel.: 01 / 548 44 60, www.bof.si; Ponudba velja do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso izključene. Izdelava: BeBe, september 2003.

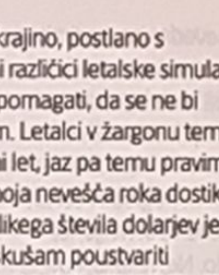
Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

Kdo smo in kam gremo?

Ko takole preletavam pokrajino, postlano s sovražniki v predogledni različici letalske simulacije *Lock On!*, si ne morem pomagati, da se ne bi poskušal čim bolj približati tlom. Letalci v žargonu temu pravijo brisanje oziroma brisani let, jaz pa temu pravim hudo nezdrava odločitev, saj moja nevešča roka dostikrat zadrhti in katastrofa vredna velikega števila dolarjev je tu. Pa vendar, venomer znova poskušam poustvariti občutke, ki sem jih imel, ko so mi rodni kraj preletavala bojna letala v desetdnevni vojni. Kaj more letalo proti enemu posamezniku? Ne kaj dosti, razen če v nedrjih ne nosi male NUK. Pa vendar je bil učinek zastrašujoč, saj bližina vojne in spopada pomeni, da vse te grožnje človek vzame na osebnem nivoju. Ko pa pregledujem posnetke iz Iraka ali Izraela, me ne ganejo. Bolje, da je vojna tam, kot tu. Sebično, a resnično. In prav zaradi takšnega mišljenja, uspevata zmagovati nasilje in nesoglasje...

potocnik@videotop.si



TEHNIČNA PLAT

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na desetine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

NAŠ SISTEM OCENJEVANJA

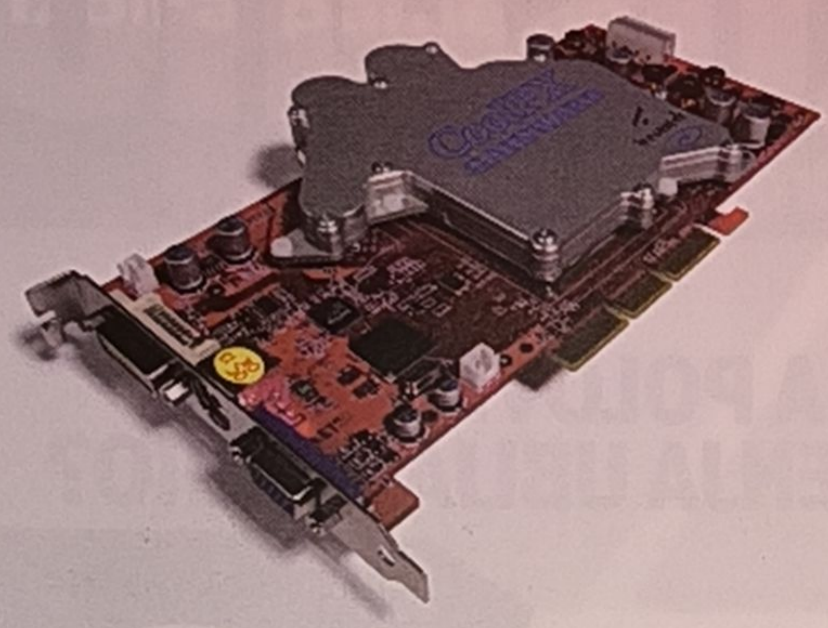
0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

DRUGA POLOVICA ŽIVLJENJA UBIJA NVIDIO?

Dolgo časa se je šušljalo in govorilo o tem, da nVidiina serija kartic FX nekako ne zmore zadihati v polni moči in kljub svoji premoči na papirju tega ne prenese v realnost. Najprej so imeli probleme s sedaj pokojno serijo NV30, za katero je njihov marketinški oddelek porabil goro denarja, da nas je prepričeval, kako superioren izdelek bo to. Ko so nas osrečile kartice s procesorji FX 5800 in 5800 Ultra, se je izkazalo, da za ogromno ceno, dobite ropotalo, ki se komaj meri s takratnim prvakom, Radeonom 9700 PRO. Takoj po izidu je nVidia spoznala, da tako ne bo šlo, in kmalu so objavili naslednika, imenovanega NV35. NV35 se od NV30 ne razlikuje kaj dosti, so pa popravili nekatere zgrešene tehnične rešitve (npr. povečanje dostopa do pomnilnika na 256 bitov in opustitev nadvse dragega pomnilnika DDR-II). Z večjo propustnostjo, spremembo položajev določenih enot procesorja, so uspeli kljub nižji frekvenci jedra v primerjavi z NV30 doseči, da je dobili nVidiini izdelki naziv najhitrejših grafičnih kartic. Vendar se je med tem začelo kuhati drugje...

Sredi februarja letos je namreč podjetje Futuremark, ki se je nekoč imenovalo MadOnion, izdalo najnovejše orodje za testiranje grafičnih kartic. Vsi so nestrpno pričakovali, kaj bo prinesel naslednik 3DMarka 2001. Prinesel je nemalo nemira in vroče krvi, saj je 3DMark03, kot se imenuje, pokazal, da so kartice s procesorji R300 (Radeon 9700 PRO) hitrejše od kartic s procesorji NV30 (GeForce FX 5800 Ultra). nVidia je komentirala zadevo, češ, da je Futuremark odstopil od sodelovanja z nVidio in so zanalašč spisali program brez optimizacije za njihove kartice. Futuremark se je branil s tem, da je spisal program, ki testira grafične kartice točno tako, kot je zapisano v standardih DirectX9. Napisali so lasten neodvisen testni program, ki poganja kodo DirectX9, kot bi se pričakovalo od razvijalca iger. Vendar pa nas je nVidia vseeno uspela prepričati, da fantje nimajo pojma, da so njihove kartice bolj zmogljive, kot kažejo rezultati. Vmes je zadevo omrtvilo rahlo pomanjkanje svežih naslovov ter dolgo vroče poletje...

Sedaj, jeseni, pa je dokončno odjeknilo. Na prireditvi, ki jo organizira ATI, imenovani Shader Days, je glavni človek podjetja Valve, ki je krivo za *Half Life*, objavil podatke o tem, kako se trenutne kartice obnašajo v njihovi najnovejši igri, prihajajoči uspešnici *Half Life 2*. Rezultati so bili šokantni, saj je cenovno mizerni Radeon 9600 PRO pri poganjanju igre prehitel GeForce FX 5900 Ultra. Nezaslišana situacija, še posebej po izjavi, da so za optimizacijo kartic GeForce FX porabili petkrat več časa, kot za ostale kartice, na katero so takoj padli komentarji, da Valve menda sodeluje z ATI-jem in so to naredili nalašč. Zveni znano? Da, nVidia se spet brani, da ljudje ne znajo programirati. Vendar je resnica zanje bolj kisla, kot si tega želijo. Dejstvo je, da NV3x slabo poganja DX9 in da so njihovi gonilniki v slabem stanju, saj so se lotevali optimizacije od igre do igre, namesto da bi ubrali splošen pristop. ATI pa se ob vsem tem pompu zadovoljno smehlja, saj je to voda na njegov mlin...



COOLFX ULTRA/1600 XP

210.000 SIT Gainward

Edino, kar vam lahko zagotovimo v zvezi z grafičnimi karticami je to, da bo vse, kar bomo zapisali o njih, že zastarelo do tistega trenutka, ko boste brali *PCFormat*. To pa zato, ker se tehnologija tako hitro spreminja, da lahko skoraj vsak dan pričakujemo kakšno inovacijo. Nekatere stvari pa se ne spreminjajo in tako ostaja nespremenjeno tudi dejstvo, da bodo dobri in kvalitetni izdelki vedno deležni naše hvale. In to velja tudi za (zajemite sapo!) Gainwardov CoolFX Powerpack! Ultra/1600 XP Golden Sample.

Na pričujoči kartici kraljuje Nvidiin nabor NV35 z 0,13-mikronsko arhitekturo in 2,2ns pomnilnikom DDR, ki zagotovljeno deluje pri 900MHz. Kartica deluje na privzeti frekvenci 500MHz, a so možnosti navijanja s takšnim hlajenjem skoraj neomejene. Torej ima kartica vse možnosti, da dobesedno poje konkurenco, povrhu vsega pa so v paketu tudi priboljški, zaradi katerih boste mislili, da ste umrli in odšli v nebesa. Eheimova črpalka, hladilnik, rezervoar, 125mm ventilator, cevi in hladilna tekočina so seveda nujni.

Seveda pa kartica ni le lepa, saj je je sama surova moč. V zmogljivostnih testih je v 3DMarku SE dala rezultat 17.257, skozi različico 2003 pa je zaorala pri 6.279, zaradi česar bi jo lahko mirno opredelili za moriliko 9800Pro. Namen te kartice je predvsem igričarski, njena moč pa se še posebej pozna pri višjih ločljivostih – pri 1.600 x 1.200 in z uporabo [H]ard OCP v *Unreal Tournament 2003* je skozi Citadel orala pri 137,67 slikah v sekundi. Številke seveda zvenijo impresivno – vključno s tisto pri vrhu strani. Moč gor ali dol – cena je pošteno zasoljena. **PCF**

→Podrobnosti

Procesor FX5900 Ultra
Frekvenca jedra 500+MHz
Pomnilnik 256Mb DDR
Frekvenca pomnilnika 950+MHz
Najvišja frekvenca osveževanja 240Hz
Najvišja podprta ločljivost 2.048 x 1.536 pri 85Hz
Na spletu www.gainward.com
Prodaja PC H.and, 01 530 08 00

PCFormatOcena

- Izjemno hitra z vsem, kar potrebujete
- Strahotno draga, zavzame veliko prostora

"Je močna, kul, izjemno stabilna in jo je mogoče navijati, a je istočasno tudi predraga."

83%

SONY VPL-EX1

584.280 SIT Sony

Projektor za vsak žep? Oh seveda, če ste direktor Vzajemne in imate 3 milijone tolarjev plače. Drugače pa so projektorji rahlo drag špas, kar tudi velja za Sony. Na test je prišla njihova cenovno ugodna naprava, imenovana EX1.

Ker ste v tem trenutku še enkrat pogledali ceno in se prepričali, da še vedno piše več kot pol milijona, gotovo mislite, da se mi je zmešalo. Ne, ni tako, kot boste videli, je cena precej smiselna glede na to, kaj projektor omogoča. Njegova privzeta ločljivost je 1.024 x 768 pik, kar ga uvršča med projektorje XGA. To, da je za prikazovalnik slike uporabljen LCD zaslon, najbrž ni potrebno posebej poudarjati (pa smo vam vseeno povedali). Vitalen del vsakega projektorja je žarnica – Sony je za razsvetljavo uporabil 165W model, ki oddaja 1500 ANSI lumnov svetlobe. Projektor je lično izdelan, spada pa v kategorijo lahkih prenosnih projektorjev, kar potrjuje tudi njegova teža, ki znaša le 2,7kg. Sony je tudi poskrbel, da je uporaba projektorja rahlo nastopaška. Naklon projektorja, ki se je ponavadi nastavljal ročno, s privijanjem ali odvijanjem nožic, je sedaj mehaniziran, saj se na pritisk gumba začne premikati nožica, ki odriva sprednji del projektorja od tal. Priročen daljinski krmilnik omogoča osnovno upravljanje s projektorjem, žal pa rahlo razočara nadzor velikosti slike in fokusa, saj vrtljiva gumba, ki sta namenjena temu početju, ne dajeta trdnih občutkov in zahtevata nekaj privajanja. Slika je standardno dobra, kakor se za Sony spodobi. Če tako pogledate, je dobrega pol milijona nenazadnje smiselna cena za tak projektor.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Ločljivost 1.024 x 768 pik (XGA)
Velikost LCD 0,7 palca (2,359.296 pik)
Moč žarnice 165W
Svetilnost 1500 ANSI lumnov
Življenjska doba 2000 ur
Vhodi VGA, S-Video, kompozitni, USB, line in
Dodatno torbica, zvočnik, krmilnik, vgrajen čitalec kartic Memory Stick Pro
Na spletu www.sony.com
Prodaja CHS d.o.o., 01 280 66 20

PCFormatOcena

- Dobra slika v XGA, zmerno tih
- Cena bi lahko bila nižja

"Če ste prihranili pol milijona pri nakupu novega avta, jih lahko vložite v nakup tega projektorja."

83%

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat OKTOBER 2003

CREATIVE MUVO NX

35.000 SIT Creative Labs

Kljub temu, da je podoben tamponu za robota, smo med našim zadnjim sprehodom po mestu začeli poslušati glasbo preko predvajalnika MuVo NX, ki se je držal obeska za ključe, ključi pa so bili v rokah. Mimoidoči so prestrašeno strmeli, saj smo po njihovem mnenju poslušali glasbo preko slušalk, priklopljenih v stisnjeno pest. Ko enkrat v pest skrijete štiri ure glasbe, le stežka premagate občutek vzvišenosti nad drugimi, slabo opremljenimi pešci.

Da smo bili v trenutku zadovoljni s predvajalnikom, je zasluga njegove "večne" oblike, vendar smo bili tudi malce razočarani, saj se model bistveno ne razlikuje od prejšnjega. Vprašati se moramo, zakaj se pri Creativu niso zanj že takoj odločili. Vsaka pomanjkljivost izvirnika je sedaj izboljšana – MuVo je dobil majhen in izredno jasen zaslon, tako da končno tudi vidite, kaj poslušate. Predvajalnik je tako tokrat le za nekaj milimetrov širši od predhodnika, ima pa tudi možnost zaklepanja gumbov, čeprav je ta izbira zakopana globoko v meniju. S preizkusom smo se prepričali (čeravno nas je ob tem bilo strah, da bomo uničili napravo, vredno 35.000 SIT), da naloženih datotek več ne uničimo, če med predvajanjem odstranimo baterijo. Na voljo je tudi možnost snemanja glasovnih sporočil.

Še vedno pa je predvajalnik zaradi oblike težko priklopiti preko nekaterih vrat USB na zadnji strani računalnika, tako da bi bil podaljšek prav priročen. Opazili smo tudi, da je na njem malce preveč napisov, kar pokvari eleganten videz. Creative sicer po našem mnenju na področju diskovnih predvajalnikov MP3 izgublja boj za prevlado proti Applu, vendar pa je MuVo NX nesporno še vedno kralj med svojimi vrstniki.

Alec Meer

→Podrobnosti

Kapaciteta 128Mb (do 4 ure glasbe ali 8 ur glasovnih sporočil)
Baterija 1 x AAA (drži do 11 ur)
Podprti formati MP3, WMA
Prenos podatkov USB 1.1 (do 12 Mb/s)
Dodatno Dodatno ohišje v rdeči oziroma srebrni barvi, mini slušalke, 1x AAA baterija, mikrofon in regulator zvoka, podpora oznakam ID3, deluje kot izmenljiv pogon, programska oprema Mediasource
Dimenzije 35,6 x 73,6 x 15,3mm
Teža 42,5g
Na spletu www.creative.com
Prodaja Eventus Computers, 01 200 35 00

PCFormatOcena

Majhen in lepo oblikovan, izreden zaslon in odlične funkcije

Okorni meniji, ne prilega se nekaterim vratom USB

"Močno izboljšan, a ne dovolj, da bi upravičil zamenjavo predhodnika."

90%

HP PHOTOSMART 245

47.350 SIT Hewlett Packard **DISS 01 420 55 06**

PhotoSmart 245 spada med najmanjše foto tiskalnike in zato je 10 x 15cm je največ, kar ta lepotec zmore. Namenjen je namreč tiskanju fotografij kjer koli. V torbici ga lahko nosite s seboj, z avtomobilskim električnim priključkom pa tudi tiskanje na poti ne bo problematično. Čitalec kartic je pri tovrstni napravi seveda logičen dodatek, fotografije pa lahko s kartic izbirate preko odlično osvetljenega, 1,8-palčnega zaslona. Ločljivost 4.800 x 1.200 pik, ki jo tiskalnik zmore, je več kot dovolj za takšen format, barve so ostre in jasne, tiska pa hitro in tiho. Problem je le v pomanjkljivih možnostih uporabe, tako da bodo tega tiskalnika resnično veseli je največji navdušenci nad tiskanjem fotografij.

PCFormatOcena

Zaslon, kvaliteta fotografij, dimenzije

Ozka uporabnost

"Tiskalnik za foto navdušence. Ostali si raje omislite model A4."

75%

Optične enote

NEC
Empowered by Innovation

DVD+R/RW - 1100

- hitrosti: 4x DVD+R / 2.4x DVD+RW 16x CD-R / 10x CD-RW
- sistem za preprečevanje napak

39.900 SIT

DVD±R/RW - 1300

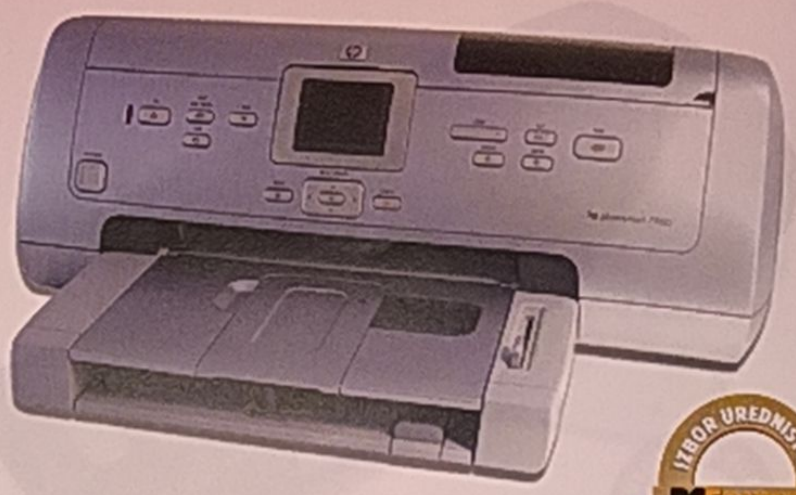
- hitrosti: 4x DVD-R, DVD+R 2.4x DVD+RW / 2x DVD-RW 16x CD-R / 10x CD-RW
- sistem za preprečevanje napak

47.700 SIT

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Pooblaščeni prodajalci:

BIG BANG: Lj-BTC 01/587 35 73, Lj-Rudnik 01/420 25 60, Koper 05/630 65 00, Kranj 04/202 66 80, Maribor 02/320 39 36, Jesenice 04/583 28 84, Celje 03/425 25 57, Ptuj 02/771 05 96, TREND NET: Velenje 03/ 586 70 57 www.prodajalna.com, METALING d.o.o.: Celje 080 10 01 www.trgovina.metaling.si, JANUS TRADE: Lesce 04/532 01 55, Celje 03/42 55 080, TEAL d.o.o.: Laško 03/734 00 70, POWERPLUS: Celje 03/428 28 30, Ljubljana 01/511 27 27, Maribor 02/252 60 06, MENTIS: Velenje 03/897 58 50, Dravograd 02/872 16 16, BOCOM: Lj 01/423 48 22, BOF-Lj: 01/560 41 59, HARVEY NORMAN: Lj 01/585 50 00, ROLAN: Maribor 02 300 13 00



IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat OKTOBER 2003

PENTAX OPTIO S

129.990 SIT Pentax

V zadnjih letih so nas proizvajalci fotoaparatov navajali, da je večje boljše. Večji zoom, večji zaslon, večji senzorji. Trend se seveda nadaljuje, vendar a se razvija tudi drugi del trga – kompaktni fotoaparati, ki jih brez težav vzamete kamor koli.

S težo, ki je manjša od večine mobilnih telefonov, in velikostjo škatlice igralnih kart je Optio S odličen predstavnik drugega trenda. Glede na to, da v debelino meri samo 2cm, se lahko vprašate, kam so pri Pentaxu spravili 3x zoom, kaj šele druge kose elektronike.

In kakovostne slike boste pri Optiu S tudi dobili. Ločljivost bo zadostovala za izdelovanje fotografij formata A4, tukaj pa so tudi ročne nastavitve, ki smo jih vajeni pri večjih fotoaparatih – nastavitev beline, kompenzacija EV, ročni fokus, nastavitve za ostrenje, nasičenost in kontrast. Ne samo, da je večina fotografij pri samodejnih nastavitvah pravilno osvetljena, temveč je tudi reprodukcija barv na mestu. Edina pripomba bi lahko bila zrnatost, ki jo je mogoče opaziti v senčnih delih slike, vendar kljub temu ponuja Optio S odlično sliko za aparat v tem razredu in se lahko na tem področju brez težav primerja s PowerShotom A70. Velika prednost je tudi kratek zamik po pritisku na sprožilec.

Pentax je aparatu dodal pomočnika za izdelavo panoram in način ustvarjanja 3D slike, ki sicer ni tako uporabna, vendar kljub temu zabavna. Ohišje je kovinsko in kakovostno izdelano, kot smo ga doslej lahko hvalili pri Canonovi seriji Ixus.

Optio S je sicer nekoliko dražji od drugih aparatov v tem cenovnem razredu, vendar višjo ceno opraviči s kakovostjo, odličnimi lečami in ročnimi nastavitvami. Če želite nekaj več od digitalne "trotl-kamere", je Optio S ena izmed boljših izbir.

Nikola Janković

→Podrobnosti

Ločljivost 3,2 megapiksla (2.048 x 1.536)
Leče Pentax f2,6 – 4,8
Optični zoom 3x
Filmski način 12 sličic na sekundo
Predprogramirani načini 8 načinov
Zaslon 1,6-palčni
ISO razpon 50-200
Pomnilnik 11 Mb interno, kartica SD (ni priložena)
Teža 115g (z baterijo)
Dimenzije 83 x 52 x 20mm
Na spletu www.pentax.com
Prodaja Foto Beseničar, 01 436 96 62

PCFormatOcena

- Odlična izdelava, kakovostne slike
- Višja cena, nekoliko majhni gumbi

"Majhno je lepo in v tem primeru prinaša tudi odlične fotografije. Optio S je vreden hvale."

88%

PHOTOSMART 7960

81.740 SIT Hewlett Packard

Pa smo dočakali tudi foto tiskalnik, ob katerem so se nam resnično pocedile sline. PhotoSmart 7960 je, brez pretiravanja, izpljunil daleč najlepše fotografije, kar smo jih kdaj potegnili iz brizgalnega tiskalnika. Glede na to, da ima kartuše z osmimi barvami in da zna tiskati do ločljivosti 4.800dpi, to niti ni tako presenetljivo.

Foto tiskalnik brez čitalca kartic danes že kar čudno pogledamo, tako da ta na tiskalniku vsekakor ne manjka, vanj pa lahko zadegate šest različnih vrst kartic. Tiskanje fotografij s pomnilniških kartic (ali podprtih digitalnih fotoaparatov) je seveda mogoče brez vključevanja računalnika. Pred tiskanjem si lahko fotografijo ogledate na jasnem in dobro osvetljenem 2,5-palčnem LCD zaslonu, med fotografijami pa se pomikate s pomočjo krmilnih gumbov na tiskalniku. Natisniti je mogoče posamične fotografije ali celotno vsebino kartice na eno samo stran. Zaslon je mogoče tudi pomikati po vodoravni osi, da lahko nanj vidite tudi z drugega kota.

Dodatna prednost tega tiskalnika pa je nova kartuša, ki vsebuje dva odtenka sive barve. Natisnjene sivinske fotografije so zaradi tega neverjetno žive, razlika pa se pozna tudi pri živosti barv in prehodih pri barvnih fotografijah.

Gonilniki za tiskalnik so dobro spisani in ponujajo veliko dodatnih možnosti pri tiskanju, vmesnik je dobro zastavljen, omogočen pa je tudi predogled fotografije pred tiskom, tako da lahko vedno preverite, če ste se odločili za prave nastavitve. Zadnja možnost je glede na ceno foto papirja še posebej dobrodošla.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 4.800 x 1.200dpi
Hitrost tiskanja V najvišji ločljivosti 6min., 43 s/str. A4, 2min., 29 s/str 10 x 15cm.
Podprte pomnilniške kartice CompactFlash, SmartMedia, Memory Stick, Secure Digital/Multi Digital/Multi Media Card in xD-Picture Card
Priklop USB
Na spletu www.hp.com
Prodaja DISS, 01 420 55 06

PCFormatOcena

- Kartuša za sivinske fotografije, odličen LCD zaslon, tiho delovanje
- aGumbi niso eksaktniLahko bi bil malenkost hitrejši

"HP je še enkrat pokazal, da zna s tiskalniki."

92%

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat OKTOBER 2003

DOBER NAKUP PCFormat OKTOBER 2003

SONY SDM-HS73

118.900 SIT Sony

Sonyjev monitor je za las zgrešil primerjalni test 17-palčnih LCD monitorjev v PCF Hubu, a ga kar ni bilo mogoče spregledati, zato si je prislužil svoje mesto med opisi ostale strojne opreme. Medtem ko se na trgu bije predvsem cenovna bitka med proizvajalci tovrstne opreme, se je Sony odločil, da bo predstavil dražji monitor, ki pa je očesu prijazen tudi ko je ugasnjen. Sony se je odločil monitor obdati tudi s precej širokim okvirjem, kar prav tako odstopa od trenutnih minimalističnih trendov, je pa zato toliko bolj privlačno na pogled.

Kvaliteta slike modela SDM-HS73 ne odstopa veliko od slik konkurenčnih monitorjev – kontrast je odličen, barve so žive, monitor pa je izjemno dobro in enakomerno osvetljen, prav tako pa ni videti "duhov" pri gledanju filmov ali igranju iger. Vidni kot je zelo soliden, saj so prva popačenja slike vidna komaj pri kotu približno 60° v vsako smer. Dobrodošla je tudi priložena programska oprema, ki preveri, če je ločljivost nastavljena na optimalno ločljivost monitorja in samodejno predlaga in izvede morebitne spremembe. Za neuke uporabnike je ta možnost še kako dobrodošla. Samodejno prilagajanje položaja in ostrine slike je prav tako dobrodošlo, a ni vedno najbolje izvedeno, tako je včasih potrebno poseči po krmilnih tipkah na dnu zaslona. Na račun futurističnega oblikovanja so te tipke varno skrite v spodnjem desnem kotu zaslona in zato ne ravno najlaže dosegljive.

Edina pomanjkljivost, ki smo jo lahko našli, je pomanjkanje dodatnih možnosti, ki bi razširile uporabnost in zmogljivost tega monitorja. Tako pogrešamo digitalni vhod, kak replikator vrat ali možnost vrtenja monitorja za 90°, kar pa ob kvaliteti slike in oblikovanju monitorja kar nekako zbledi.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Diagonala 17 palcev
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Velikost pike 0,246mm
Barve 16,2mio
Odzivni čas 20ms
Osvetlitev 250cd/m2
Kontrast 500:1
Vidni kot 160° / 150°
Dodatno CD z gonilniki
Na spletu www.sony.com
Prodaja CHS, 01 280 66 00

PCFormatOcena

Vizualno lep, veliko možnosti za prilagajanje slike

Nobenih dodatnih funkcij

"LCD monitor, ki izgleda fantastično, tudi ko je ugasnjen."

90%

NEC DVR ND-1300

42.960 SIT NEC **JAE 01 589 62 26**

NEC-ov zapisovalnik DVD-jev, ki smo ga tokrat prejeli na test, zna zapisovati medije po obeh razširjenih standardih. Medije DVD-R zapisuje s 4x hitrostjo in prepisuje z 2x, DVD+R pa s 4x oz. 2,4x hitrostjo. CD-je zna brati s 40x hitrostjo, zapisovati s 16x in prepisovati z 10x. Zlata sredina torej. Pri delovanju je prijetno tih, pa tudi s prepoznavanjem različnih vrst medijev nima težav. Edina pomanjkljivost, ki smo jo zaznali, je bila ta, da je bilo potrebno nadgraditi *Nero Burning Rom* na vsaj različico 5.10.x, ker program zapisovalnika drugače ne prepozna. Če povzamemo: gre za simpatičen zapisovalnik za ugodno ceno. Ko bi se pri NEC-u že končno odločili za privlačnejše oblikovanje, bi nam bil še bolj všeč.

PCFormatOcena

Soliden zapisovalnik, privlačna cena

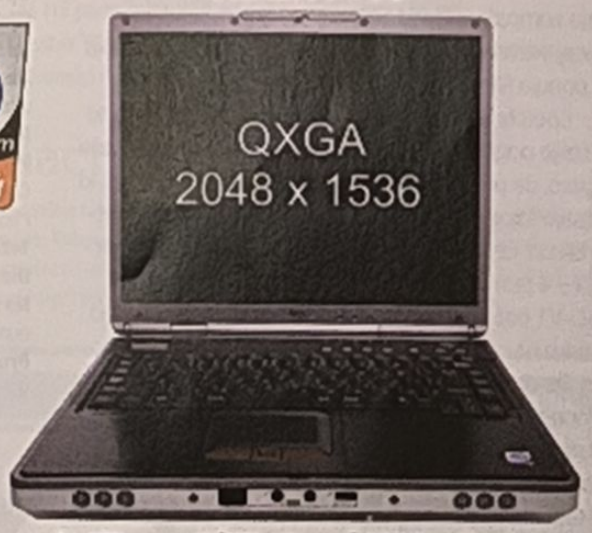
Na smrt dolgočasno oblikovan

"Končno zapisovalnik po standardih +/- za dostopno ceno."

85%

Vaš novi partner NEC

VERSA P700



intel inside pentium 4

NEC recommends Microsoft® Windows® XP for Business.

SUPER CENA

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- prava mobilnost
- 3 leta garancije

NEC VERSA P700

599.900 SIT

Mobile Intel® Pentium® 4-M z 2.2 Ghz, 512MB DDR, LCD zaslon 15,1" TFT QXGA, trdi disk 40GB, Combo DVD/CD-RW pogon, ATI M7P grafična kartica (do 64MB), Dolby Digital, modem, FDD, 2x USB 2.0, LAN 10/100, zvočniki, mikrofon, IRDA, Li-ion baterija, serijski port RS.232, Firewire, Tv-out

Cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pridržujemo pravico do sprememb cen in konfiguracij. Accord-92 d.o.o., Magnus 13, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Big Bang, PowerPlus, Point-R, Prolog, Teal, KCI, Janus Trade, Mentis, BOF, Harvey Norman, Bocom, Tech Trade, Rolan

NEC is a registered trademark of NEC Computers International. All rights reserved. Products mentioned here may be trademarks of their respective owners. Intel celeron, Intel, the Intel inside logo, Pentium 4 are registered trademarks of Intel Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation.

COOLPIX 5400

229.900 SIT Nikon

Skorajda ne mine teden, da ne bi prejeli obvestila o novem digitalnem fotoaparatu in čeprav so ti namenjeni manjšemu segmentu tržišča, ostajajo fotoaparati s petimi megapiksli prestižna kategorija, pri kateri proizvajalci dajo vse od sebe. Nikon je v razredu 5MP modelu 5700dodal še model 5400, vprašanje pa je, če se lahko ta kosa z novimi Canonovimi, Sonyjevimi in Olympusovimi ponudbami.

Aparat lepo leži v roki, gumbi in stikala pa so v dosegu prstov – ergonomija gumbov na zadnji strani sicer ni na vrhunski ravni, vendar pa boste, ko se navadite, zadeve imeli pod nadzorom. Zaslon je samo 1,5-palčni (celo kompaktni Optio S ponuja večjega), vendar je precej svetel in ga je mogoče obračati v vse smeri, tako da ponuja Nikon pri tem popolno prilagodljivost.

Coolpix 5400 je sicer namenjen navdušencem, ki se želijo poglobiti v nastavitve, vendar moramo pohvaliti dejstvo, da prinaša kar 15 predprogramiranih načinov, ki olajšajo fotografiranje v najbolj pogostih pogojih. Odlično Nikon, česar pa ne bi mogli reči za hitrost fotografiranja – v primerjavi s PowerShotom G5 in Sonyjevim DSC-V1 potrebuje Coolpix 5400 več časa za odziv po pritisku na sprožilec, počasnejši pa je tudi zapis na kartico. Po drugi strani je samodejni fokus odličen, celo v temnejših pogojih, tukaj pa je tudi morje možnosti za ročne nastavitve. To pa nas pripelje k naslednji težavi – včasih je preprosto potrebno preveč časa za nastavitev, pa tudi meniji zahtevajo kar nekaj privajanja. Če ste se aparatu pripravljeni popolnoma posvetiti in ga v celoti obvladati, boste s kakovostjo fotografij več kot zadovoljni. Zrnatost v senčnih delih je minimalna, stopnja podrobnosti na nivoju, fotografije pa se v večini primerov že v predprogramiranih načinih lahko merijo z večino aparatov v tem razredu.

Nikola Janković

→Podrobnosti

Ločljivost 5,1 megapiksla (2,592 x 1,944)
Leče Nikkor f2,6 – 7,9
Optični zoom 4x
Filmski način 15 sličic na sekundo, 320 x 240
Zaslon 1,5-palčni, možno vrtenje
Razpon ISO 50–400
Pomnilnik 32Mb CompactFlash, podpira tudi Microdrive
Teža 320g (brez baterije)
Dimenzije 108 x 73 x 69mm
Na spletu www.nikon-euro.com
Prodaja Grafo, 01 433 73 92

PCFormatOcena

- Veliko ročnih nastavitev, dobra baterija
- Neprijazen do uporabnika, počasnejši od tekmecev

"Dobra kakovost fotografij in veliko ročnih nastavitev, vendar z ničimer ne prehiti konkurence."

82%

PLEXTOR PX-708A

69.625 SIT Plextor

Plextor se je že pred časom podal v vode zapisovalnikov DVD-jev, tokrat pa smo si ogledali njihov prvi model, ki zna zapisovati in prepisovati medije DVD obeh formatov, plus in minus. Medije DVD+R zna pogon zapisovati z 8x hitrostjo, prepisovati pa s 4x, pri zapisovanju medijev DVD-R pa se ti hitrosti prepolovita. Med testom je pogon deloval brez zapletov in, kar je za Plextorjeve pogone skoraj malce nenavadno, izjemno tiho. No, vsaj kar zadeva zapisovanje DVD-jev. Pri zapisovanju CD-jev se je pa pri nekaterih medijih kar krepko razjezil in to tudi glasno povedal. Očitno Plextorjevim zapisovalnikom ne dišijo cenejši mediji, saj je bil ob Samsungovih CD-jih, ki ne spadajo ravno med najcenejše, tiho kot miška.

V zapisovalnik smo tako zadegali medije različnih proizvajalcev, tudi takšne, ki jih veliko drugih zapisovalnikov ni imelo želje normalno prepoznavati, pa se Plextor ni dal. Brez vsakršnih težav (razen glasnega negodovanja pri cenenih medijih) je prepoznal in zapisal čisto vse. Pri DVD-jih si takšnega razkošja pač nismo mogli privoščiti, saj so mediji še vedno težko dobavljivi oz. jih ni mogoče dobiti od večjega števila proizvajalcev.

PX-708A je torej izpolnil vsa naša pričakovanja. 2Mb vgrajenega medpomnilnika v družbi s tehnologijo PowerRec čisto solidno poskrbi za zapisovanje brez napak ali prekinitev. Zanimivo je rešeno tudi nadgrajevanje pogona, saj ima strojno-programsko opremo shranjeno FlashROM-u, kar seveda pomeni, da ga bodo lahko enostavno nadgrajevali tudi neuki uporabniki. Gre torej za soliden in zanesljiv zapisovalnik, ki ga pa, kljub zavidljivi kvaliteti, muči cena, saj lahko dobite praktično primerljiv konkurenčen pogon za kar nekaj manj denarja.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

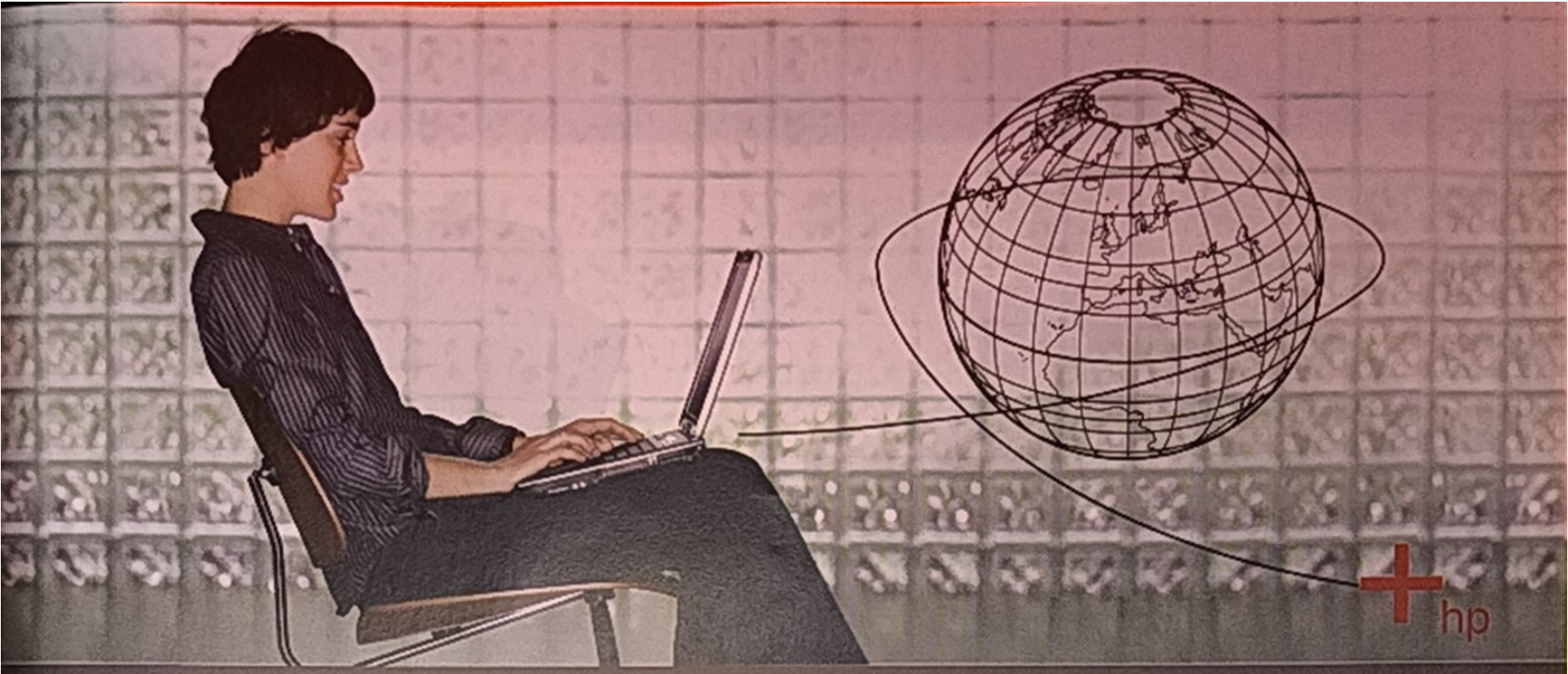
Podpora standardu DVD+/-R(W)
Hitrost DVD+R 8x/4x/12x
Hitrost DVD-R 4x/2x/12x
Hitrost CD-R(W) 40x/24x/40x
Dostopni čas 100ms za CD, 150ms za DVD
Preprečevanje napak PowerRec, Buffer Underrun Proof, VariRec, Zero Link
Programska oprema Nero Burning Rom 5.5, PlexTools Professional
Na spletu www.plextor.de
Prodaja PC H.and, 01 530 08 00

PCFormatOcena

- Hiter in zanesljiv, enostavno nadgrajevanje
- Glasen pri zapisovanju cenenih CD-jev, cena

"Zapisovalnik za sladokusce, a še tako zveneče ime ne upraviči tako visoke cene."

81%



Kako prenašate vrhunsko tehnologijo?

Z največjo lahkoto in to kar v naročju!

Brezžična prenosna računalnika HP Compaq nx7000 z **mobilno tehnologijo Intel® Centrino™** in HP Compaq nx9010 s procesorjem Intel® Pentium® 4 skrivata v samo treh kilogramih najsodobnejšo tehnologijo, s katero imate kjerkoli in kadarkoli ves svet na dosegu roke. Oba prenosnika sta prizanesljiva do vaših oči, saj ju odlikuje velika površina ekrana in zelo zmogljiva grafična kartica. Če pa temu dodate še Bluetooth in čitalec kartic SD, boste spoznali, da ima tudi najsodobnejša tehnologija prijazno ceno!

HP COMPAQ nx9010

procesor Intel®Pentium® 4 2.66GHz
pomnilnik 256MB DDR 266MHz (razširljiv do 1024MB)
40.0GB SMART ATA HDD
DVD/CD-RW pogon (combo) vgrajen
disketna enota 1.44MB vgrajena
grafična karica ATI Mobilitiy Radeon IGP AGP 4x 16MB do 64MB "shared"
zaslon 15.1" TFT XGA 1024 x 768
integriran Mini PCI 56K v.92 modem in 10/100 mrežni vmesnik
integriran zvočni vmesnik in dva zvočnika
baterija 8-cell Lithium-Ion
vmesniki: 3xUSB 2.0, 1x Paralni, PS/2, VGA, 2xAudio, Infrared, S-Video TV-out, Port Replicator, firewire 1394, 1 x PC Card Type II
dimenzije: 4.90 x 32.92 x 27.23 cm, teža: 3,5Kg
predinštaliran MS Windows XP Pro SLO
garancija 1 leto

cena: 327.917,00 SIT
(cena z DDV: 393.501,00 SIT)

HP priporoča Microsoft® Windows™ XP Professional za podjetja.

HP COMPAQ nx7000

mobile Technology Intel® Centrino ™
procesor Intel® Pentium® M 1.5 MHz
pomnilnik 512 MB 266 MHz DDR (razširljiv do 2 GB)
trdi disk 40 GB 4200 rpm
DVD/CD-RW pogon (combo) vgrajen
grafična kartica ATI Mobility Radeon 9200, 64 bit, 64 MB VRAM
zaslon TFT 15,4 inch, widescreen WSXGA+, 1680 x 1050
integriran 56K v.92 modem in 10/100 mrežni vmesnik
integrirana zvočna kartica z JBL Pro zvočnikoma
baterija 8-cell Lithium-Ion
integriran Bluetooth, 802,11 b
integriran brezžični LAN, 802,11 b
čitalec kartic Secure Digital (SD)
vmesniki: 3x USB2.0, 1x IEEE1394, 1x paralel, 1x VGA, Infrared, S-Video TV-out, Firewire, Port Replicator, 1x PC Card Type II
dimenzije: 25,4 x 35,56 x 3,45 cm, teža: 2,9 kg
predinštaliran MS Windows XP Pro SLO
garancija 1 leto

cena: 428.497,00 SIT
(cena z DDV: 514.196,00 SIT)

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

hp invent

Več informacij o prodajnih partnerjih in ostalih modelih v akciji dobite na
www.hp.com/si ali na telefonski številki: 01 5204 744

© 2003 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Intel, Pentium, Centrino, Intel Inside in Intel Inside logotip sta blagovni znamki ali registrirani blagovni znamki v lasti družbe Intel ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Cene so priporočene. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo.
Hewlett-Packard d.o.o., Tivolska 48, 1000 Ljubljana.

CANON i9100

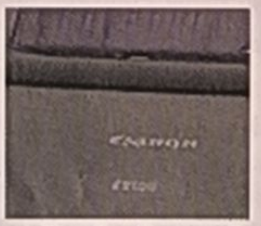
173.880 SIT Canon

Tiskalniki, ki znajo tiskati na formate papirja, ki presegajo A4, niso ravno pogost priboljšek na naših testih. Tokrat smo pa prejeli Canonov nov foto tiskalnik, ki zna natisniti slike do formata A3. S tem modelom tiskalnika cilja Canon na bolj profesionalne uporabnike, ki zahtevajo izjemno visoko kvaliteto izpisa in visoke hitrosti. Najvišja podprta ločljivost tiskalnika je 4.800 x 1.200dpi, kar zagotavlja kvalitetno natisnjene fotografije.

i9100 uporablja Canonov nov sistem Think Tank System za upravljanje s črnilom. Tiskalnik ima tako šest ločenih kartuš, kar pomeni ločeno kartušo za vsako barvo. Če katere barve zmanjka, je potrebno torej zamenjati samo kartušo za to barvo. Canonov inteligentni sistem optične zaznave količine barve v kartuši pa je še dodatna pridobitev, saj pravočasno opominja na to, da je potrebno zamenjati določeno kartušo.

Prav prijetno pa nas je presenetila hitrost, s katero je i9100 izpljunil fotografijo A3 v najvišji kvaliteti, saj je zanjo potreboval manj kot pet minut, kar je resnično hitro. Za do roba natisnjeno fotografijo 10 x 15cm je potreboval le 40 sekund. Natisnjene fotografije so živih in jasnih barv ter enakomerno natisnjene. Gonilniki so dobro spisani in omogočajo primerno upravljanje s tiskalnimi posli, vmesnik pa je pregleden, tako da se bodo v nem znašli tudi manj izkušeni uporabniki.

Edina resna pomanjkljivost tega tiskalnika je cena, ki pa je za ta razred pričakovana, saj je format A4 za domačo uporabo običajno dovolj. Pričakovali bi mogoče tudi bolj robustno izdelavo, saj deluje i9100 plastično in nekako negotovo, fotografski navdušenci pa bodo pogrešali čitalec kartic oz. možnost priklopa digitalnega fotoaparata." **PCF**



→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 4.800 x 1.200
Hitrost tiskanja A3 v najvišji ločljivosti 5 min., 10 x 15cm 40 s
Priklop USB
Na spletu www.canon.com
Prodaja Avtera 01 585 34 11

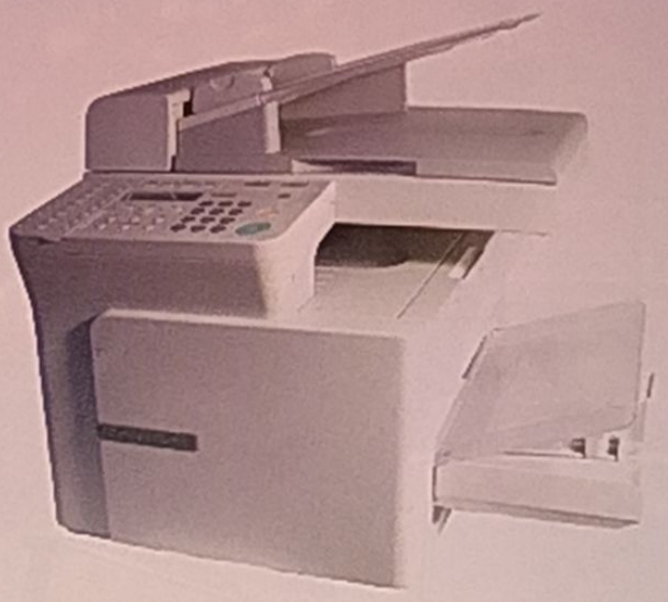
PCFormatOcena

Kvaliteten in hiter izpis, ločene kartuše

Cena, ni ravno robusten

"Če potrebujete tiskalnik formata A3, na seznam kandidatov le dodajte i9100."

78%



CANON FAX L400

230.700 SIT Canon **Avtera 01 585 34 11**

Canonova večfunkcijska naprava, ki smo jo tokrat testirali, se nekoliko razlikuje od tovrstnih naprav, ki smo jih opisovali do sedaj. Model L400 ima namreč vgrajen laserski tiskalnik, kar pomeni, da zmore le črno-bele oz. sivinske izpise, je pa zato mnogo primernejši za pisarniško delo, kjer se tiskajo predvsem dokumenti. Vgrajen skener s samodejnim podajalnikom originalov je prav tako sivinski (256 odtenkov), vgrajen 33,6kbps modem pa omogoča pošiljanje faksov brez vklapljanja računalnika. Deklariranih 14 strani izpisa je tiskalnik dosegel brez naprezanja, prav tako je tudi skeniral in kopiral v skladu z deklariranimi vrednostmi. Gre torej za idealno pisarniško večfunkcijsko napravo, ki bo kos tudi večjim delovnim nalogam.

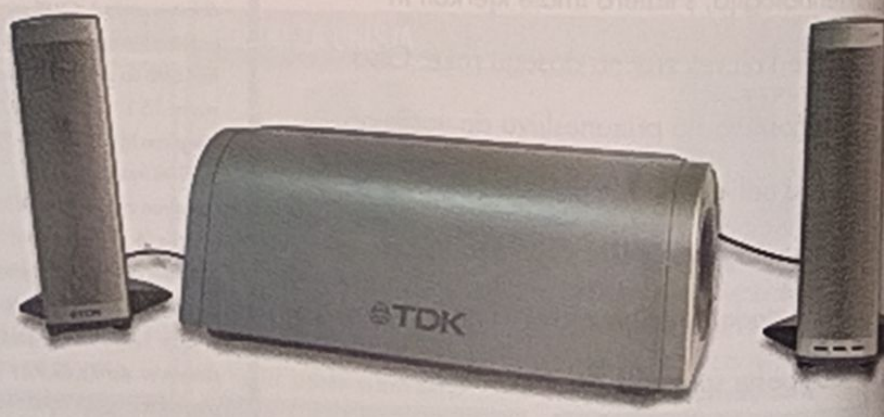
PCFormatOcena

Robustna, hitra in vsestranska naprava

Skener je sivinski, gonilniki bi lahko bili boljši

"Solidna izbira za srednje velika podjetja, ki zahtevajo zanesljivost."

82%



TDK XSiV 80W

24.414 SIT TDK **Provideo 01 523 10 57**

Ne, ne gledate v sliko napačnega izdelka – to so TDK-jevi zvočniki. In priznajte, da se jih ne bi sramovali postaviti na mizo. Kot je vidno tudi na sliki, gre za sistem zvočnikov 2.1, kar pomeni, da komplet sestavljajo stereo zvočnika in nizkotonec. In ta trojica svoje delo izjemno dobro opravlja. Zvok je izjemno čist in jasen tudi pri najvišji jakosti. Ogromni nizkotonec vsekakor ni dekoracija pod mizo in fantastično poudari nizke tone. Za nastavitve kvalitete zvoka so na voljo potenciometri za jakost ter nizke in visoke tone, pa tudi o kakšnem daljinskem krmilniku lahko le sanjate, kar nekako ne upravičí cene, za katero je mogoče dobiti že sistem 4.1 ali 5.1.

PCFormatOcena

Odlična reprodukcija zvoka, oblikovanje

Cena je kar precej zasoljena

"Oblikovno in zmogljivostno zadovoljivi zvočniki z zasoljeno ceno."

80%

TRAVELMATE 661 LM

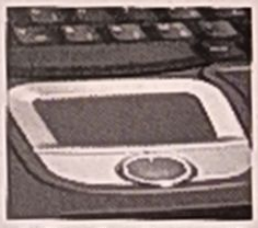
506.180 SIT Acer

Acer se je očitno odločil, da se bo posvetil skoraj izključno tehnologiji Centrino in temu trendu sledi tudi model TravelMate 661 LMi. Z oblikovnega vidika je novi TravelMate precej podoben svojim starejšim bratcem, katerih opise ste že imeli priložnost prebrati v PCF. Dotični model poganja procesor Intel Pentium M pri 1,4GHz, ima 512Mb sistemskega pomnilnika in integriran grafični čip Intel Extreme Graphics. Z zmogljivostnega vidika je torej odlično preskrbljen.

Delo z novimi Acerjevimi notesniki je zelo udobno, saj je tipkovnica pomaknjena daleč proti zaslonu, kar ponuja veliko prostora za zapestja; istočasno pa k udobnemu delu prispeva tudi njena oblika, saj je rahlo upognjena, kot bi se trudila biti deljena, to pa dodatno razbremeni zapestja pri delu. Zaslon je soliden, s precejšnjim vidnim kotom in dobro osvetljen.

Z vidika varnosti in dodatnih funkcij ima model 661 LMi tudi čitalnik pametnih kartic, na katere je mogoče shraniti varnostne podatke, elektronske podpise in podobne informacije, s tem pa lahko te kartice opravljajo funkcijo kreditnih in identifikacijskih kartic, istočasno pa omogočajo večjo varnost podatkov, shranjenih v notesniku. Za nujno izdelavo varnostnih kopij pa se ta model baha z zapisovalnikom DVD-jev, in sicer po standardu DVD-RW.

661 LMi ne razočara niti z razširitvenega vidika, saj ima vse priključke, ki so potrebni za nemoteno in kvalitetno delo. Ker Centrino pogojuje vmesnik za brezžična omrežja, je tudi ta model opremljen z vmesnikom Intel PRO Wireless 2100 (po standardu 802.11b), seveda pa se je mogoče povezovati tudi na klasične načine, saj ima standardne priključke za modemsko in žično omrežno povezavo, z zunanjimi napravami pa zna komunicirati tudi preko, sedaj že standardnega, infrardečega vmesnika. **Andrej Potočnik**



→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 855GM
Procesor 1,4GHz Intel Pentium M
Pomnilnik 512Mb DDR
Grafična kartica Intel Extreme Graphics
Trdi disk 40Gb
Zaslon 15-palčni SXGA TFT
Razširitvene možnosti 4x USB 2.0, 1x FireWire, IrDA, VGA, paralelna vrata, mrežna kartica in modem, izhod S-Video, izhoda za slušalke in mikrofon
Dodatno Čitalnik pametnih kartic, DVD-RW
Dimenzije 33 x 27,2 x 3,2cm
Teža 2,69kg
Na spletu http://global.acer.com
Prodaja TrendNET, 03 586 30 33

PCFormatOcena

Razširitvene možnosti, zapisovalnik DVD-jev

Oblikovno nič novega, cena mu ni v prid

"Tehnologija Centrino v solidnem paketu, a za precej visoko ceno."

75%

USB BLUETOOTH DONGLE

8.500 SIT Gericom **www.gericom-slo.com**

Bluetooth se je zelo razpasel v vseh sortah prenosnih naprav, zato nima smisla, da ga ne bi uporabljali. In najlažja rešitev je nakup ključa na vodilu USB. Pričujoči ključek je čisto generična napravica, ki se priklopi na prosta vrata USB. Namestitev naprave je potekala brez zapletov, z najnovejšo programsko opremo za našo Nokio pa je naveza mobilnega telefona in računalnika tekla kot po maslu, povezava dlančnika z namiznim PC-jem pa ni zahtevala prav nobenega dodatnega truda. Gre torej za čisto običajen USB ključ, ki, kot je videti, deluje brez težav. Če imate kakšno napravo, ki podpira Bluetooth, se splača razmisliti o nakupu.

PCFormatOcena

Deluje brez težav

Ni ravno poceni

"Kaj povedati o ključu, ki deluje, kot bi moral?"

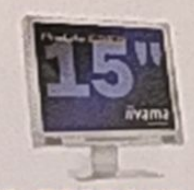
80%

NAJVEČ ZA VAŠ DENAR

DOBITNIK NAGRAD

3 LETA GARANCIJE

iiyama cool blue.



NOVO!

JULIJ-AVGUST 2003 IZBIRA NAKUP

PL E380S-W
Ločljivost: 1024×768 / 75 Hz
Velikost pike: 0.297 mm
Odzivni čas: 30ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 380 cd/m²

87.900.-

ProLite E430S-W
Ločljivost: 1280×1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0.264 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 350:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki

117.900.-

Vision Master 1403
Velikost pike: 0.27mm
Največja ločljivost: 1280x1024
Optimalna ločljivost: 1024x768
Horizontalna frekvenca: 30–70kHz
Vertikalna frekvenca: 50–160Hz

32.900.-

Vision Master 1451
Velikost pike: 0.22mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Optimalna ločljivost: 1280x1024
Horizontalna frekvenca: 30–96kHz
Vertikalna frekvenca: 50–160Hz

49.900.-

Iiyama je blagovna znamka podjetja Iiyama Corp. Vse pravice pridržane.
Cene so informativne in v SIT, ter že vključujejo DDV. Slike so lahko simulirane. Accord d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

Prodajna mesta:
HARVEY NORMAN, BIG BANG, POWER PLUS, PERFECT, JAE, ROLAN, IMPULZ SERVIS, MR2, RSH, BOF, JANUS TRADE

OKI

PREŽIVLJAMO
ZLATE ČASE
*
ŽIVITE JIH
Z NAMI!

OKIPAGE 8
november 2001

OKIPAGE 14ex
3x
maj 2002 - april 2003

OKIPAGE B4300
junij 2003

OKIPAGE B6100
julij 2003

OKIPAGE C7300
marec 2003

OKIPAGE C9500
april 2003

THE COLOUR OF BUSINESS
LIGHTS COLOUR ACTION!

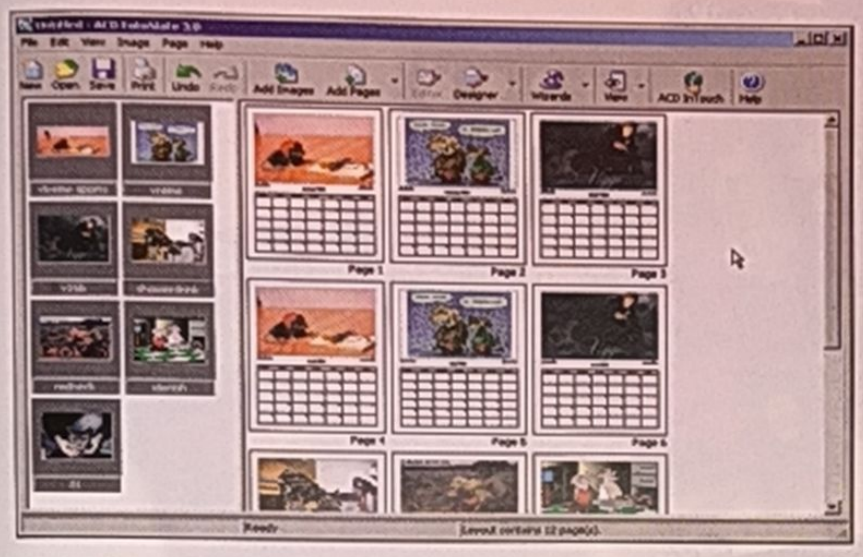
Oki, Network Solutions for a Global Society

OKI

SinglePass Colour
DIGITAL TECHNOLOGY

MIKROING trade d.o.o.

UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING trade **d.o.o.**
Tržaška cesta 393, **LJUBLJANA,**
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si



ACD FOTOSLATE 3.0

9.750 SIT ACDSystems **www.acdsystems.com**

ACD FotoSlate je v bistvu program za tiskanje fotografij, ki pa to počne z veliko stila in na še več različnih načinov. Z njegovo pomočjo lahko namreč hitro in enostavno izdelate koledarje, voščilnice, zbirke fotografij, ovitje za CD-je in še kaj. V novi različici so izboljšani čarovniki za oblikovanje strani, funkcija Paper Saver, ki samodejno razporedi več fotografij na eno stran tako, da je prostor kar najbolje izkoriščen, vključeno je celo enostavno orodje za izboljšanje fotografij. Vse, kar zmore ACD FotoSlate je sicer mogoče postoriti s katerim koli programom za obdelavo slik, a je za to potrebnega neprimerno več truda.

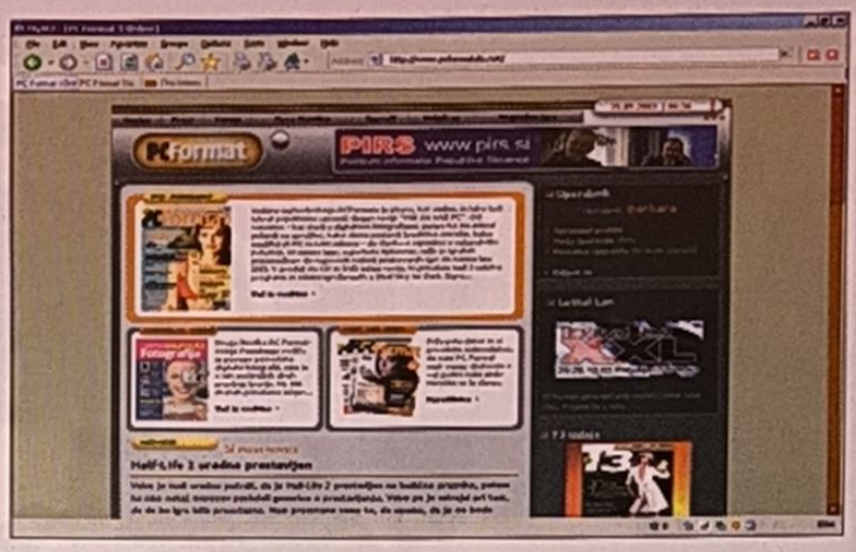
PCFormatOcena

Enostavno tiskanje fotografij

Ne prinaša nič zares novega

"Soliden program za tiskanje fotografij na tisoč in en način."

78%



MYIE2

Freeware www.myie2.com

Na trgu spletnih brskalnikov se bije boj krvavi – to že verno. Kdo je pa potencialni zmagovalec, pa včasih ni najbolj jasno. Z vidika združljivosti je to vsekakor IE, kar pa zadeva dodatno funkcionalnost, pa ga Opera in Mozilla posekata na kar nekaj področjih. No, sedaj se je pa pojavil še brskalnik, ki združuje najboljše lastnosti vseh naštetih. MyIE2 pa združuje najboljše lastnosti vseh naštetih – združljivost in zmogljivosti IE, brskanje po več straneh v enem oknu od Mozille in poteze z miško od Opere. Ko bo odpravljenih nekaj manjših pomanjkljivosti oz. bolj nerodno rešenih malenkosti, bo ta zastonjski brskalnik močna konkurenca velikim.

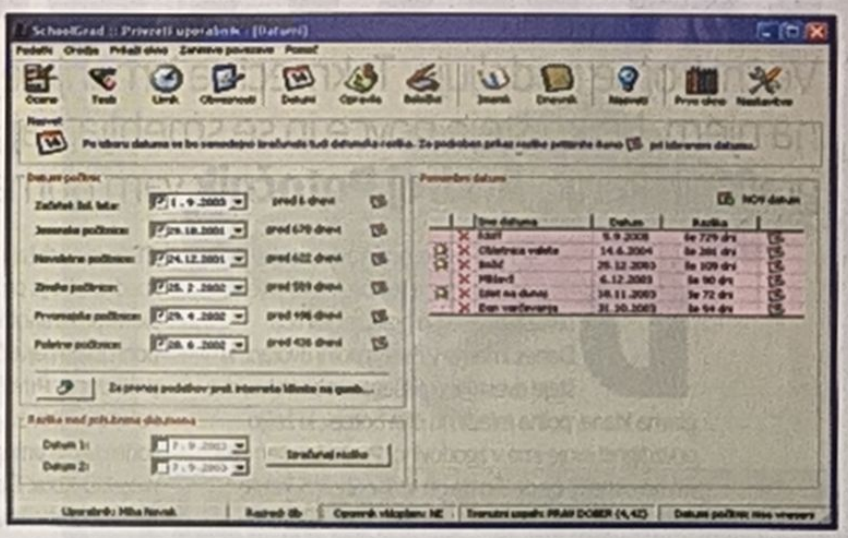
PCFormatOcena

Popolnoma združljiv z IE in prilagodljiv

Ni še dodelan

"Nebrušen diamant, ki lahko resno ogrozi prestol vladajočih."

73%



SCHOOLGRAD 2.0

2.990 SIT Eppro **www.schoolgrad.net**

SchoolGrad je že druga različica osebnega organizatorja za dijake. Gre za solidno izdelan in stabilen programček, poln najrazličnejših funkcij. Vključene funkcije zajemajo urnik, opomnike, beležke, ocene, dnevnik, stike in druga orodja. Program zna prav tako uvoziti morebitna dodatna orodja, daturne počitnic in vsebino drugih beležk. Vse vnesene podatke je mogoče tudi natisniti na več načinov, prilagodljive je pa tudi sam videz vmesnika programa. Je pa vsebino seveda potrebno redno dopolnjevati, če ne beležka nekako izgubi pomen. Upamo tudi, da bomo kmalu dočakali tudi različico za dlančnike, saj bi s prenosljivostjo postal SchoolGrad še bolj uporaben.

PCFormatOcena

Široko uporaben, dober vmesnik

Še en v poplavi organizatorjev

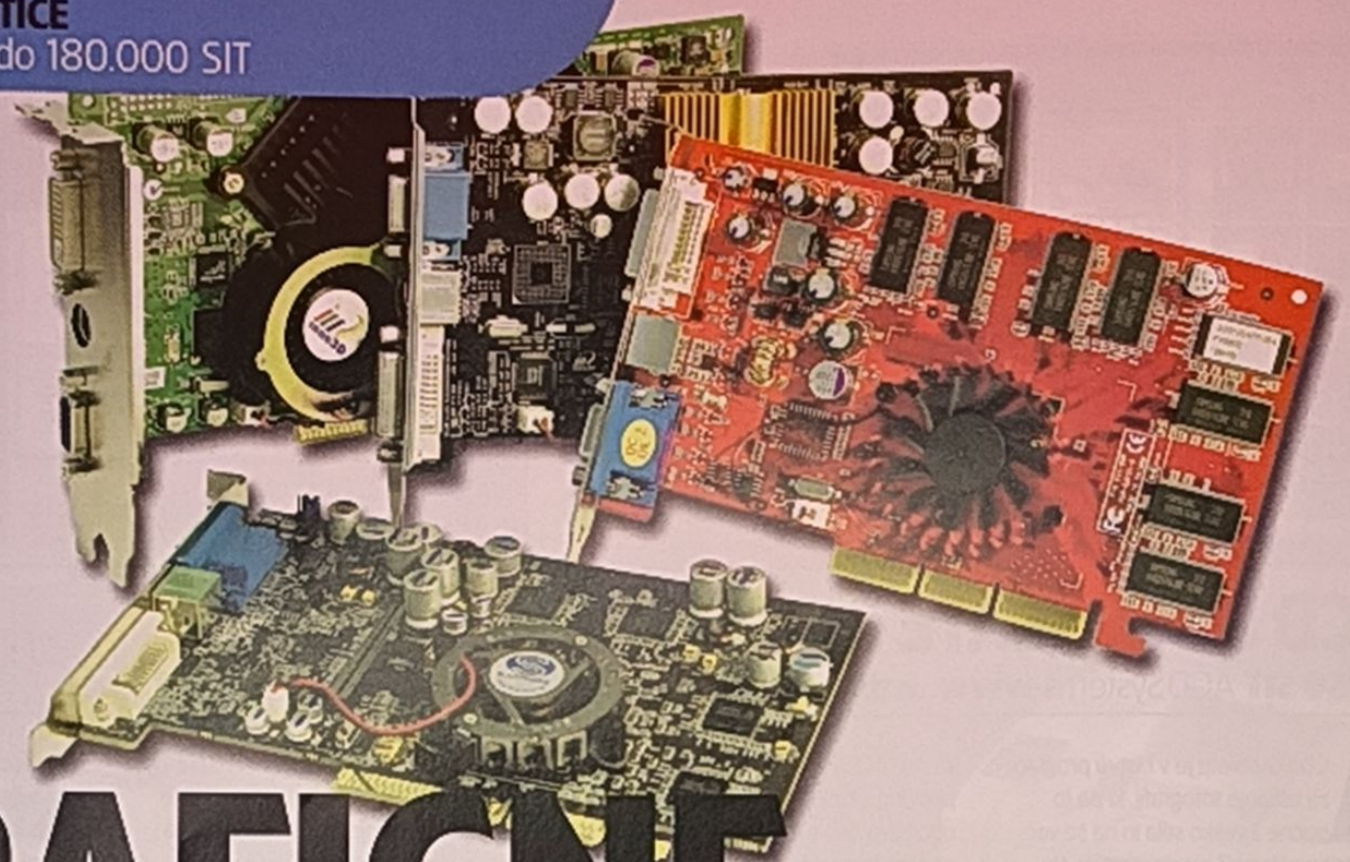
"Šolske beležke še nikoli niso tako dobro izgledale."

82%

PREIZKUŠENO

Supertest

GRAFIČNE KARTICE
od 20.730 SIT do 180.000 SIT



GRAFIČNE KARTICE

Večni boj se nadaljuje. Tekmeci se izmenjujejo, a prestol ostaja nespremenjen in tisti, ki sedi na njem, lahko šteje novce in se smehlja, saj ga imenujemo za najboljšega proizvajalca grafičnih kartic. **Andrej Potočnik** vam pomaga staviti denar na pravega favorita.

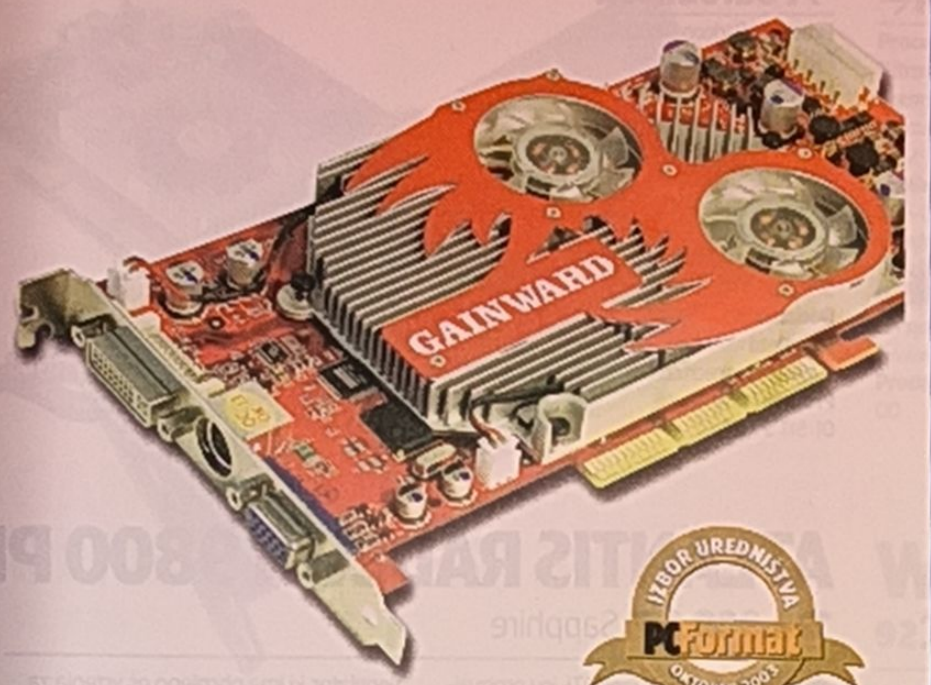
Dame in gospodje, pozdravljeni v areno PCF, kjer se ta mesec bije neusmiljena bitka za najboljšo grafično kartico. Danes imamo v nabito polni dvorani, ki šteje dvestotino našega prebivalstva, dva glavna klana, polna mladih in čilih borcev, ki želijo povzdigniti svoje ime v zgodovino. Prepričan sem, da jim bo uspelo, če pa boste ob tem prihranili kakšen tolar ali dva, boste odšli še bolj zadovoljni! Dovolj je bilo odlašanja, začnimo s predstavitvijo prvega klana.

V vašem levem kotu se nahaja klan nVidie. Vrli Kalifornijčani so izkušeni borci, saj so se ne tako dolgo tega že bojevali z znanim borcem, imenovanim 3Dfx. Takrat so po večletnem boju zmagali na račun izvrstne taktike. Kot je pri nas v navadi, smo prenašali v živo tudi tisti dvoboj, ki se je, kot predobro veste, končal z nVidiinim odkupom podjetja 3Dfx. nVidia je že takrat naredila eno izmed večjih napak. Namesto da bi obdržala vse ljudi, ki so bili zaposleni pri slavnem 3Dfx, je obdržala samo tiste, ki so razvijali tehnologijo, medtem ko je programerje odslovila, saj 3Dfx ni slovel po strahotno dobrih gonilnikih. Ko je tako pohrustala največjo konkurenco, se ji je obetala svetla prihodnost. Privoščili so si oddelek za izdelavo naborov čipov za procesorje, kot kralje grafike jih je v sodelovanje pritegnil tudi Microsoft pri konzolnem projektu Xbox. Danes imajo na voljo izdelke za vse žepe uporabnikov, pojavljajo pa se tudi že prvi znaki krize. nVidiin tekmec, ki ga bomo kmalu spoznali, je namreč vršil pritisk na pojetje in ta je pošteno brcnila v temo z GF 5800. Kartica je bila predraga, preglasna in prepočasna. Sicer so nastalo težavo rešili, toda upravičeno lahko sumite na trenutno slabšo formo. Trenutna serija kartic NV3x ima tudi problem, saj so gonilniki zanje komplicirani in slabo spisani.

V nasprotnem kotu imamo kanadski klan, ki si je nadel ime ATi. Za razliko od nVidie, ima ATi izkušnje predvsem v svetu OEM partnerjev. Že dolgo je namreč znano, da ni pomembna samo tehnološka prednost, potrebno je tudi prodajati, saj le prodaja prinaša denar – tehnološka prednost prinaša le slavo. ATi lahko opišemo tudi takole: kar se Janezek nauči, to Janez zna. Skorajda ni bilo situacije, ki je ATI ne bi zavozil in nato popravil. Na začetku so bili njihovi grafični procesorji neuporabni, stopnja 3D grafike jih je komajda uvrščala med 3D grafične procesorje, za tem pa se je začela doba žlahtnih Radeonov, ki so postajali konkurenčni in ko so končno predstavili R200 (Radeon 8500), so bili tehnološko že v ospredju. Takrat je do izraza prišla njihova druga kritična slabost: gonilniki. Vendar so si zadali nalogo, da bodo vodilni, zato so (se spomnite Nvidiine napake) najeli programerje, ki so ostali brez dela po odkupu podjetja 3Dfx. Danes gonilniki izhajajo na vsakih šest tednov, izboljšave se vrstijo, težav pa skorajda ni.

Konkurenca je močna, zato začnimo s tekmovanjem. **PCF**

Več informacij in ceniki:
WWW.KFM.SI
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM COMPUTERS
AMD XP 3000+ in tudi ostali procesorji
Vrhunska kvaliteta, brezplačna dostava po vsej Sloveniji in seveda dostopne cene !



IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat OKTOBER 2003

FX POWERPACK! ULTRA 1600/XP

139.300 SIT Gainward

Saj razumem, da morajo imeti dobre kartice zveneče naslove. Nenazadnje je vedno tako, in prepričan sem, da Custer in njegova sedma konjeniška stotnija nikoli ne bi postali legende, če bi mati Sedečega Bika slednjega imenovala Krmežljavo Tele. Ampak Gainward FX Powerpack! Ultra 1600/XP 256M Golden Sample?

No, Gainwardu se za prodajo ni treba bati. S tem izdelkom namreč ciljajo na razred kupcev, ki brez pomisleka odštejejo več kot povprečno slovensko plačo za grafično kartico. Da, 140 tisočakov vredna pošast je največ, kar lahko danes pokažejo nVidiini procesorji. Gainward se je zavezal podpori nVidie, znan pa je po Zlatih Primerkih, kar v prevodu pomeni ročno izbrane procesorje, ki jih tovarniško navijejo, da presežejo konkurenco. Uporabljen je najmočnejši Geforce FX, 5900 Ultra. Procesor je zmogljiv skupek tranzistorjev, ki premelje osupljivo število trikotnikov v sekundi, trepeta pa pri pri 450MHz.

Ker pa tako močan procesor potrebuje veliko prostora za delo, so mu dodelili zajetnih 256Mb pomnilnika. Glavna razlika pri pomnilniku med modeloma 5800 in 5900 je ta, da so opustili pregrešno drag DDR-II ter se vrnili na pomnilnik DDR-I in raje predelali pomnilniško vodilo na 256 bitov. Ker tako hitro jedro generira zajetno količino odvečne toplote, so namestili na kartico zajeten hladilnik. Sicer se niso poslužili tehnologije OTES, za kar sem jim hvaležen, saj so tovrstni sistemi hudo glasni (v šali: Odlična Temeljita Eliminacija Sluha). Vseeno pa sta na kartici dva ventilatorja, ki hladita prednji veliki hladilnik. Seveda v paketu najdete tudi odlična navodila, goro kablov, zvočno in FireWire kartico ter slušalke.

→Podrobnosti

Procesor GeForce FX 5900 Ultra
Hitrost jedra 450MHz
Pomnilnik 256Mb
Hitrost pomnilnika 425MHz (850DDR)
Vodilo pomnilnika 256-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Zvočna in FW kartica
Na spletu www.gainward.com
Prodaja PC H.and d.o.o., 01 530 08 00

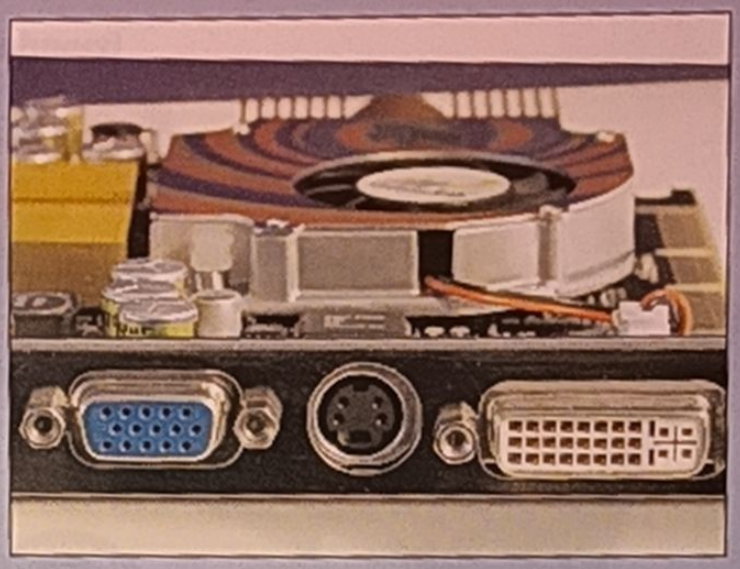
PCFormatOcena

Odlična zasnova, dobre možnosti navijanja

Cena, igra ali dve več v paketu?

"Zlati primerek upravičil svoje ime, glede cene pa se sami odločite."

90%



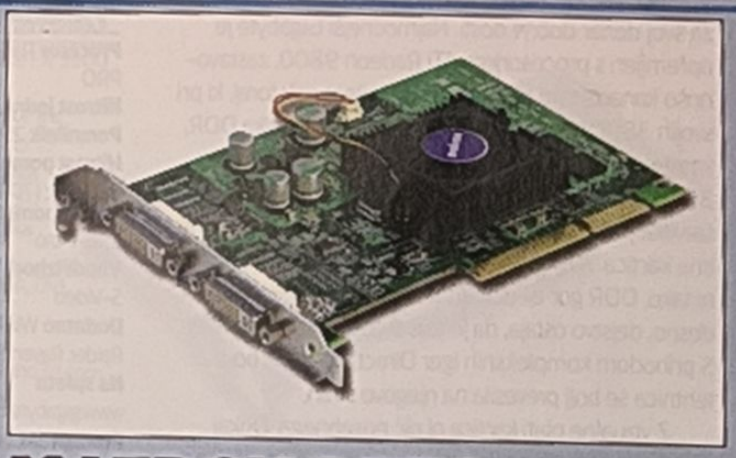
Kako smo testirali

Kako smo prišli do rahlo nenavadnih številk?

Globoko v nedrjih PCF, takoj za grdim velikim trolom, ki pazi da nepovabljeni spoznajo življenjsko napako, ki so jo storili ob vstopu, mimo dvorane, v kateri se venomer nekdo udejstvuje v *Quake 3: Areni*, so laboratorijski prostori, kjer se dogaja vse testiranje. Testni sistem je bil P4 2,66GHz, z osnovno ploščo Abit IC7 in 512Mb pomnilnika DualDDR400. Kartice se tokrat niso vse pomerile v istih testih, saj je nerealno enačiti kartici za 20.000 in 170.000 SIT. Zato so se kartice v najvišjem in srednjem razredu pomerile pri poganjanju testov v ločljivosti 1600 x 1200 z 4x antialiasingom in 8x anizotropičnim filtriranjem. Pognani so bili *3DMark03, Unreal Tournament 2003 in GTA:Vice City*.

Za najšibkejši razred pa je odločitev padla za drugačne teste. Te kartice so poganjale teste v ločljivosti 1280 x 1024 z 2x anizotropnim filtriranjem. Igre, ki so bile uporabljene so bile *Splinter Cell, Unreal Tournament 2003* in *Gunmetal* v načinu DX9.

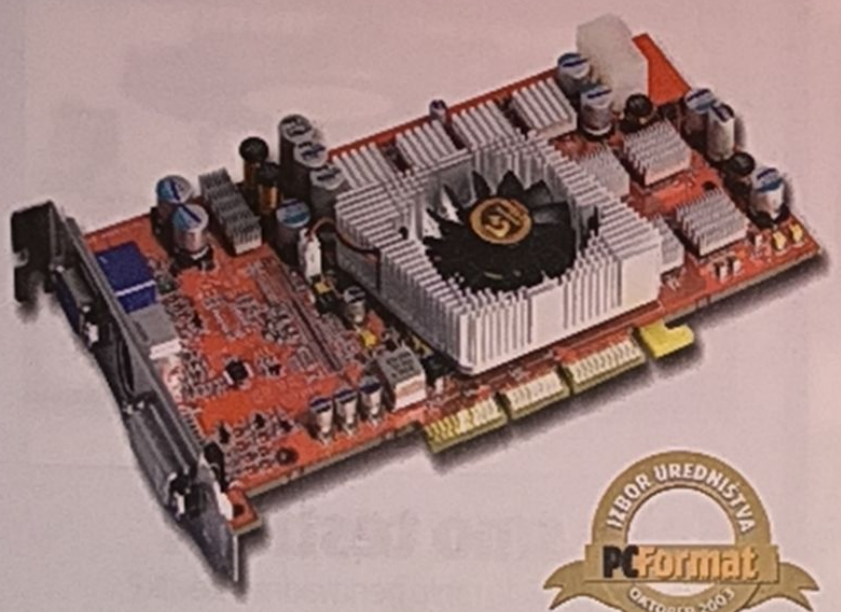
Nenazadnje je odločilni faktor tudi cena. Hud boj se namreč bije za prodajne prvake in ta hip pravzaprav ne vidimo velikih razlik med 128 in 256Mb pomnilnika, zato so ocene 128Mb kartic hudo blizu 256Mb.

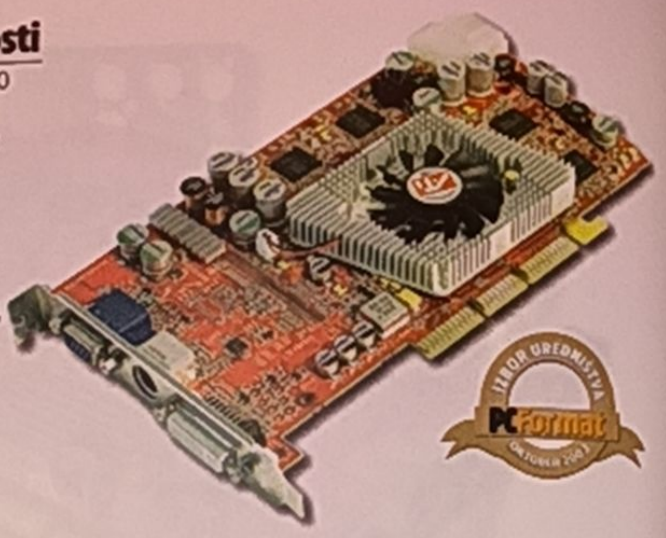


MATROX P750

Kaj pravzaprav počne Matrox te dni?

Nekoč je bil Matrox G400 standard za prikaz slike v 3D igrah. Bili so to dobri časi Matroxa, ko se nam je kolcalo po takšni sliki pri takšnih hitrostih. Toda, kot je Matrox že večkrat povedal, njih ne zanima dominanca v svetu 3D kartic, namenjenih igram. Ne, mnogo raje živijo v svetu prodaje grafičnih kartic, namenjenih profesionalnim 3D oblikovalcem. Čemu? Preprosto. Ciljajo na skupino ljudi, ki zviška gleda na neko Nvidio in nekega ATI-ja, ki se bodeta v brezzveznih igrah, namesto da bi poganjala resne programe. Za to skupino ljudi niso pomembni hitrostni dosežki v *Unreal Tournamentu 2003*, saj je *Solitaire* običajno edina igra, ki jo igrajo. Kaj pa je zanje pomembno? Pomembna je kristalno čista slika pri najvišjih ločljivostih, kritična je verodostojna barvna reprodukcija in globina. To so ljudje, ki cenijo priklop treh 22-palčnih monitorjev na isto grafično kartico. Da, prav njim je namenjena Matroxova grafična kartica P750, ki je v bistvu cenejša različica osnovne Parhelie-512. Še vedno dokaj draga kartica poseduje skromnih 64Mb pomnilnika, kar sicer ni v prid 3D modeliranju, zato pa ima odličen RAMDAC, ki je bistvo kristalno čiste slike. Za dobrih 50 tisočakov dobite kartico, ki bo prijala vašim očem.





GV-R98P256D

133.080 SIT Gigabyte

Ko sem imel kartico prvič v rokah, sem dobil občutek, da nekaj manjka. Tako sem naokoli hodil pol dneva, dokler se mi ni posvetilo. Polistal sem malo po starih številkah *PCF* in kmalu ugotovil, da so Maji odšli na smetišče zgodovine, kamor, roko na srce tudi spadajo. Da, ukinitev Majev iz imena je bila smela poteza, saj so kartice postale cenejše.

No, več kot sto Prešernov še vedno ni poceni, toda, za svoj denar dobite dosti. Najmočnejši Gigabyte je opremljen s procesorjem ATI Radeon 9800, zastavonošo kanadskega podjetja. Težkokategornik torej, ki pri svojih 380MHz vihti bič nad 256Mb pomnilnika DDR, kateremu se preko 256-bitnega vodila mudi pri 350MHz. Seveda, ker je pomnilnik DDR in visoke številke pomenijo veliko prodajo, trgovci radi pravijo, da ima kartica 700MHz pomnilnik. Mi pa seveda vemo, da ni tako. DDR gor ali dol, izumrli južnoameričani levo ali desno, dejstvo ostaja, da je tale Gigabyte izjemno hiter. S prihodom kompleksnih iger DirectX 9 pa se bo tehtnica še bolj prevesila na njegovo stran.

Z vizualne plati kartica ni nič posebnega. Dokaj standardno hladilno telo na procesorju je opremljeno s klasičnim ventilatorjem, poskrbeli pa so tudi za hlajenje pomnilnika, saj ima vsak čip svoj lasten hladilnik. Če v vašem sistemu veje rahla sapica, boste lahko kartico tudi navijali, kar je pravzaprav nesmisel. Ali resnično znate ločiti med 300 in 320 slikami v sekundi? GV-R98P256D namreč poganja vse, kar zahtevate od njega. Da pa vam ob nakupu ne bo dolgčas, se lahko začnete zabavati takoj ob namestitvi, saj dobite v kompletu še šop iger ter predvajalnik filmov DVD.

→Podrobnosti

Procesor Radeon 9800 PRO
Hitrost jedra 380MHz
Pomnilnik 256Mb
Hitrost pomnilnika 350MHz (700DDR)
Vodilo pomnilnika 256-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Will Rock, Tomb Raider, Raven Shield
Na spletu www.gigabyte.com.tw
Prodaja JAE., 01 589 62 00

PCFormatOcena

Ponuja največ v tem cenovnem razredu

Lahko bi se dal še bolj navijati?

"Najhitrejši Radeon 9800 PRO kaže zobe predvsem v novih testih."

92%

ATLANTIS RADEON 9800 PRO

124.900 SIT Sapphire

Sapphire, kot nekdanji ATi-jev proizvajalec kartic za Evropo, že nekaj časa nastopa kot ločeno podjetje, hvali pa se z izvrstnimi rešitvami na račun dobrih odnosov z matičnim podjetjem. Sapphire se je potrudil in izdelal posebne različice njihovih kartic, imenovane Ultimate Edition, ki uporabljajo pasivni način hlajenja. Na test smo dobili klasično različico s procesorjem 9800 PRO, ki je bila opremljena s 128Mb pomnilnika. Sapphire dobro skrbi za uporabnika, zato je na hladilno telo pritrjen sodoben ventilator, ki ima obrnjeno os vrtenja za podaljšano dobo uporabe. 128Mb pomeni optimalno količino pomnilnika ta hip, kako bo v prihodnosti, pa bomo videli.

PCFormatOcena

Močna kartica v najvišjem razredu

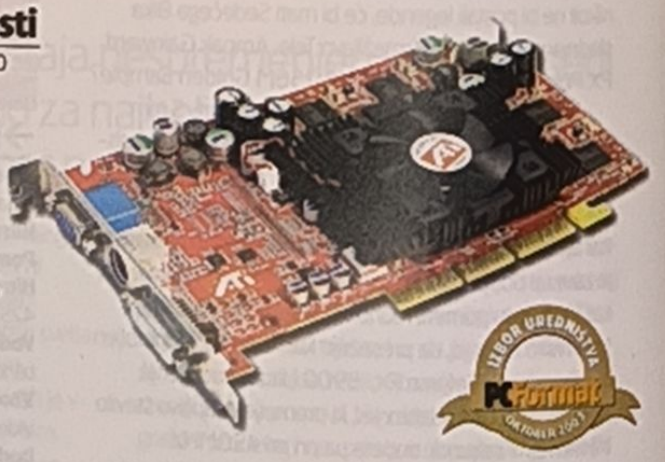
Ni hladilnikov RAM-a

"Odlična stvar, ki pa ji zna v prihodnosti zmanjkati pomnilnika."

89%

→Podrobnosti

Procesor Radeon 9800 PRO
Hitrost jedra 380MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 340MHz (680DDR)
Vodilo pomnilnika 128-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno nič
Na spletu www.sapphiretech.com
Prodaja Power Plus, 01 511 27 27



RADEON 9800 PRO

117.900 SIT Connect3D

Connect3D nas je presenetil z lično črno škatlo, kjer je vse skupaj minimalističnega izgleda, kar pa vsekakor ne velja za jedro te grafične kartice, saj je pod ventilatorjem standardne velikosti vgrajen najmočnejši Radeon ta hip. 9800 PRO bo skrbel za vse vaše igre, dodali pa so mu 128Mb pomnilnika. Videz kartice je precej standarden, pri snovanju se niso oddaljevali od ATI-jevih referenčnih rešitev. Tudi hitrost jedra je standardnih 380MHz, pomnilnik pa prav tako deluje pri osnovnih 340MHz. Klasičen pristop pomeni slabše možnosti navijanja, kar pa seveda ni nič katastrofalnega, saj ima kartica dovolj veliko zalogo moči za prihodnje naslove 3D iger.

→Podrobnosti

Procesor Radeon 9800 PRO
Hitrost jedra 380MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 340MHz (680DDR)
Vodilo pomnilnika 256-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.connect3d.com
Prodaja Mlacom, 01 500 87 73

PCFormatOcena

Minimalističen pristop, hitra

Vseeno ne najhitrejša

"Dobra kartica, a tekmeci nudijo več za le nekaj več tolarjev."

89%

FX5900U-VTD256

179.596 SIT MSI

MSI je poslal na test kartico podobnega kalibra, kot jo je Gainward. MSI sicer že dalj časa sodeluje s podjetjem nVidia, tokrat pa je presenetil z izdelavo zelo privlačne kartice. Čeprav je obarvana rdeče, kar je nekako zaščitni znak ATi-jevih kartic, pa morate vedeti, da MSI že dolgo barva svoje osnovne plošče v isto barvo. Ker pa se je podjetje proslavilo z izdelavo osnovnih plošč in je nenazadnje drugi največji tajvanski proizvajalec le-teh, mu očitno nihče ne upa povedati, da rdeče v grafičnih vodah pomeni ATi. Kakor koli že, verjetno ste lahko iz hudo pustega imena kartice ugotovili, da je jedro kartice najmočnejši GeForce FX 5900 Ultra. Tudi tu je hitrost jedra 450MHz, prav tako pa je hitrost pomnilnika 425MHz. V teh dveh podatkih se MSI ne razlikuje od Gainwarda.

Se pa razlikuje v hlajenju. Hladilnik je namreč ogromna gmota, po imenu MSI Twin flow in tehta skoraj pol kilograma. Razteza se na obeh straneh kartice, daje pa videz sončnice s peresi. V osrčju hladilnega telesa sta na obeh straneh ventilatorja, ki skrbita, da imate jakost ozvočenja na visoki ravni (za tiste, ki niste razumeli tega stavka: kartica je hrupna, kadar je pod polno obremenitvijo). Vendar so MSI-jevci prebrisani. Uporabili so pristop hlajenja, ki ga "na žalost" poznamo iz serije 5800, tako da v 2D aplikacijah jedro procesorja deluje le na 300MHz, kar pomeni počasnejše vrtenje ventilatorjev in posledično manj hrupa.

V lično oblikovani škatli dobite tudi goro iger in programske opreme, kar se tudi spodobi za tako drago grafično kartico. Tako boste uživali ob *Ghost Reconu, Morrowindu, Duke Nukem: Manhattan Projectu* ter množici okrnjenih naslovov.

→Podrobnosti

Procesor GeForce FX 5900 Ultra
Hitrost jedra 450MHz
Pomnilnik 256Mb
Hitrost pomnilnika 450MHz (900DDR)
Vodilo pomnilnika 256-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno *Ghost Recon, Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project*
Na spletu www.msi.com.tw
Prodaja E-Misija, 01 830 35 30

PCFormatOcena

Domiseln in učinkovit sistem hlajenja

Velika teža kartice obremenjuje ploščo, visoka cena

"Zelo zmogljiva kartica, ki pa bo tudi za najbolj radikalne izzven cenovnega dosega."

89%

→Podrobnosti

Procesor GeForce FX 5900
Hitrost jedra 400MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 425MHz (850DDR)
Vodilo pomnilnika 256-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.winfast.com.tw
Prodaja JAE, 01 589 62 00

WINFAST A350TDH

92.640 SIT Winfast

Winfast izdeluje predvsem zelo privlačne kartice. Tudi oni se ponašajo z lastnim sistemom hlajenja, bili pa so tudi eni prvih, ki so uporabili dva ventilatorja za hlajenje vročih jeder, takrat še GeForce serije Ti4x00. Lepo čisto obliko so zadržali, pod pokrovom pa se skriva sodobno jedro. Uporabili so procesor GeForce FX 5900, ki deluje pri 400MHz, kar nenazadnje pomeni le 50MHz slabši rezultat od serije Ultra. Pomnilnik ostaja pri standardnih 425MHz. Obstaja tudi različica kartice LX, ki se razlikuje le v tem, da uporablja 2,8ns pomnilnik namesto standardnega 2,2ns. Sicer deluje pri isti hitrosti, a se veliko slabše navija.

PCFormatOcena

Odlična zasnova in videz kartice

Navadni procesorji 5900 niso najbolj zaželeni

"Navaden procesor 5900 ni zastavonoša, a je še vedno zelo hiter."

86%

→Podrobnosti

Procesor GeForce FX 5900 Ultra
Hitrost jedra 450MHz
Pomnilnik 256Mb
Hitrost pomnilnika 425MHz (850DDR)
Vodilo pomnilnika 256-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.inno3d.com
Prodaja Mlacom, 01 500 87 73

GEFORCE FX 5900 ULTRA

99.620 SIT InnoVision

Innovision je še eno od podjetij, ki se okoriščajo s znanjem NVidie. V nenavadni škatli dobite kartico, ki uporablja za jedro najmočnejši procesor GeForce FX 5900 Ultra. Uporabili so najglasnejši sistem hlajenja procesorja, ki resnično zatuli in rahlo spominja na strahote serije 5800 Ultra. Seveda tudi tu kartica deluje s 300 MHz v 2D načinu in 450MHz v 3D načinu. V dobro voljo spravi 256Mb pomnilnika, v slabo pa to, da kartica po širini zasede še sosednjo režo PCI. Sicer je cena nižja od neposrednih konkurentk na testu, toda zaradi glasnosti pri delovanju in velikosti kartice osebno ne vidimo razloga, da ne bi odšteli še nekaj denarja za tišji in srečnejši računalnik.

PCFormatOcena

Nižja cena kot ostale Ultre

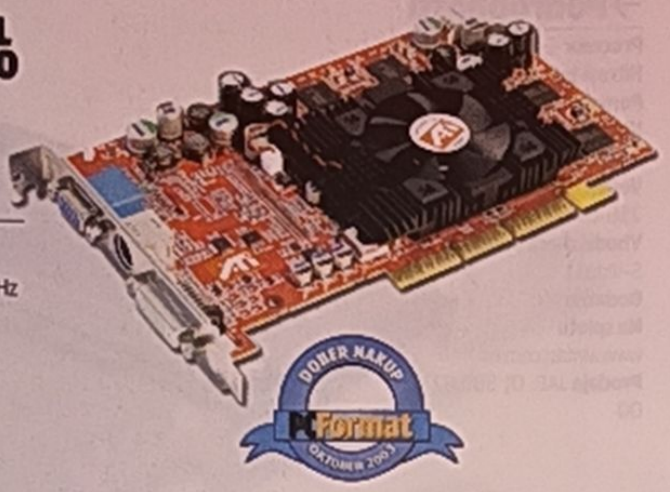
Med najglasnejšimi na testu

"InnoVision se še mora naučiti izdelovali boljše hladilne sisteme."

83%

→Supertest Grafične kartice srednjega razreda

→POWER COLOR EVIL COMMANDO 2 GOLD RADEON 9700 PRO 128MB

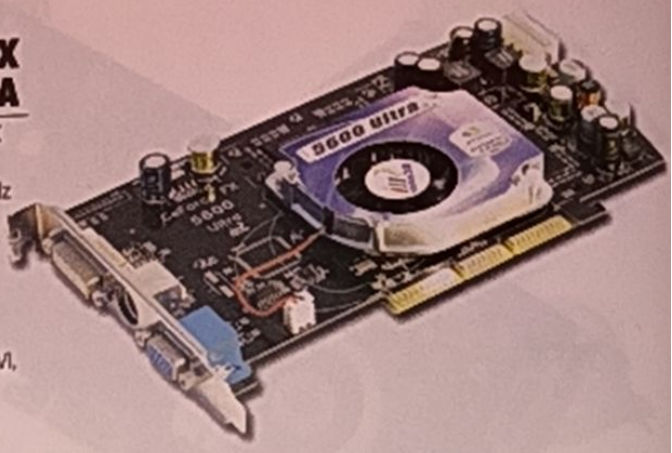


Procesor Radeon 9700 PRO
Hitrost jedra 325MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 320MHz (640DDR)
Vodilo pomnilnika 256-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.powercolor.com.tw
Prodaja Mlacom, 01 500 87 73

→CONNECT 3D RADEON 9600 PRO

Procesor Radeon 9600 PRO
Hitrost jedra 400MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 300MHz (600DDR)
Vodilo pomnilnika 128-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.connect3d.com
Prodaja Mlacom, 01 500 87 73

→INNO3D GEFORCE FX 5600 ULTRA



Procesor GeForce FX 5600 Ultra
Hitrost jedra 350MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 350MHz (700DDR)
Vodilo pomnilnika 128-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.inno3d.com
Prodaja Mlacom, 01 500 87 73

→ASUS V9560/TD

Procesor GeForce FX 5600
Hitrost jedra 325MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 300MHz (600DDR)
Vodilo pomnilnika 128-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.asus.com
Prodaja JAE, 01 589 62 00

EVIL COMMANDO 2 GOLD RADEON 9700
70.440 SIT Powercolor

Powercolor je eno izmed tistih podjetij, ki je iz nVidiinega prestopilo v ATi-jev klan. Na test smo dobili starejšega predstavnika, ki še vedno nosi kilometrsko ime, pod tem imenom pa se skriva Radeon 9700 PRO, torej procesor, ki je zadal hud udarec nVidii. Sicer ga je vmes zamenjal močnejši 9800, a še vedno je zunaj veliko kartic s tem procesorjem. Tokratni model je opremljen s 128Mb pomnilnika, zaradi ugodne cene pa še vedno ostaja dober nakup. Še vedno je namreč kartica, ki z lahkoto poganja vse igre, ki so izšle do tega trenutka, vprašanje pa je, ali se že izplača vlagati v *Doom III*, za katerega sploh ne veste, kdaj bo izšel.

PCFormatOcena
Dobri stari R300 še zmore veliko
Če bi mu še cena malce padla
"Že leto dni star procesor spodobno deluje tudi danes."
85%

INNO3D GEFORCE FX 5600 ULTRA
54.000 SIT InnoVision

Kot prva izmed kartic srednjega razreda nam je v roke prišla kartica podjetja InnoVision, s procesorjem FX 5600 Ultra. Žal je to še model s pakiranjem BGA in ne z novim FCP, kar lahko opazimo tudi po hitrosti jedra, ki znaša 350MHz. Kartica je opremljena s 128Mb pomnilnika, ki prav tako deluje pri 350MHz. InnoVision bo moral narediti nekaj na področju hlajenja, saj tuleči ventilatorji očitno postajajo sinonim za njihove kartice. Vsekakor bodo morali spustiti še ceno, saj ta močno pada tudi mnogo močnejšemu Radeonu 9700 PRO, prav tako pa niso daleč Radeoni 9600 PRO.

PCFormatOcena
Solidna zasnova
Stara Ultra, hrupen ventilator
"Uporaba starejšega tipa procesorja ne navduši."
79%

CONNECT3D RADEON 9600 PRO
47.760 SIT Connect3D

Srednji razred je trenutno v stanju neusmiljenega boja med procesorji 9600 in 5600. Connect3D ponuja njihovo različico kartice za v ta segment trga, opremljeno s svežim procesorjem Radeon 9600 PRO. Če se spomnite, se je ATi skorajda zadrgnil pri srednjem delu trga, saj je zaradi dragega procesa izdelovanja procesorjev 9500 trpela dobava. 9600 PRO se s svojimi 400MHz uspešno predstavlja, 128Mb pomnilnika pri 300MHz pa skrbi, da je hitrejši od starih kartic 5600 Ultra, a na žalost počasnejši od novih kartic z omenjenim naborom. Če bodo uspešno skrbeli za cene, tudi to ne bo tako velika pomanjkljivost.

PCFormatOcena
Spodobna kartica srednjega razreda
Vseeno rahlo zaostaja za 5600 Ultrami
"Kartica, katere usoda je odvisna le od cene. Vse ostalo je zgledno."
82%

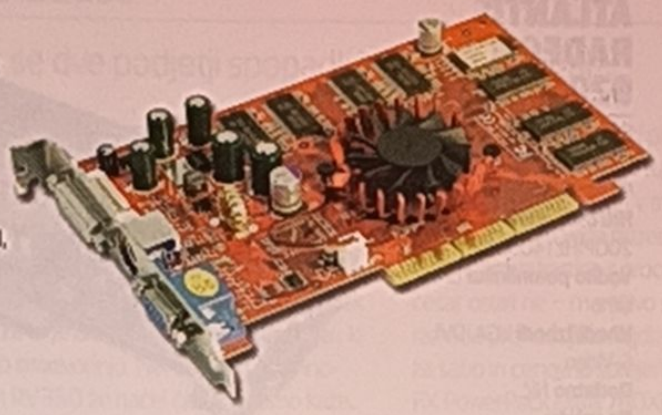
ASUS V9560/TD
43.320 SIT Asus

Za trenutek smo pomislili, da smo dobili v roke isto kartico, kot smo jo opisali že v avgustovski številki. Po pozornejšem pogledu smo ugotovili, da je bil takrat opisan model VideoSuite, tokrat pa smo dobili kartico z navadnim procesorjem GeForce 5600. Procesor deluje pri referenčnih 325MHz, enako je s pomnilnikom, ki deluje pri 300MHz. Navaden procesor 5600 se odreže bolj slabo, saj se enači z navadnim Radeonom 9600, s katerim pa bije hud boj na račun cene. Asus se je pa močno potrudil pri kvaliteti izdelave, saj bi lahko bila hladilno rebro in ventilator v ponos tudi veliko zmogljivejšim karticam.

PCFormatOcena
Asusov klasičen kvalitetni pristop
Cena bi lahko bila nižja
"Asus bi lahko uporabil različico Ultra."
81%

→Podrobnosti

Procesor GeForce FX 5600 Ultra
Hitrost jedra 400MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 400MHz (800DDR)
Vodilo pomnilnika 128-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.gainward.com
Prodaja PC H.and, 01 530 08 00



GAINWARD FX POWERPACK! ULTRA/760 XP 128MB GS

33.420 SIT Gainward

Tudi tu lahko opazite, kako nemogoče je imenovanje grafičnih kartic pri Gainwardu. Pod dolgoveznim imenom se ne skriva nič drugega kot GeForce 5600 Ultra, katerega srce je že novi, FCP pakiran procesor, ki s svojimi 400MHz skrbi, da je kartica resnično najhitrejša v razredu. Opremljena je s 128Mb pomnilnika, ki prav tako deluje pri 400MHz. Domiselno oblikovano hladilno telo, skupaj s kvalitetnim ventilatorjem in hladilnimi telesi na pomnilniških čipih naredi to kartico izjemno mamljivo. Takšna kartica bo zmogla poganjati vse današnje igre, pa tudi cena je privlačna. V kolikor ne iščete najhitrejše kartice, lahko ta Gainwardov primerek vsekakor priporočimo.

PCFormatOcena

Nov procesor Ultra

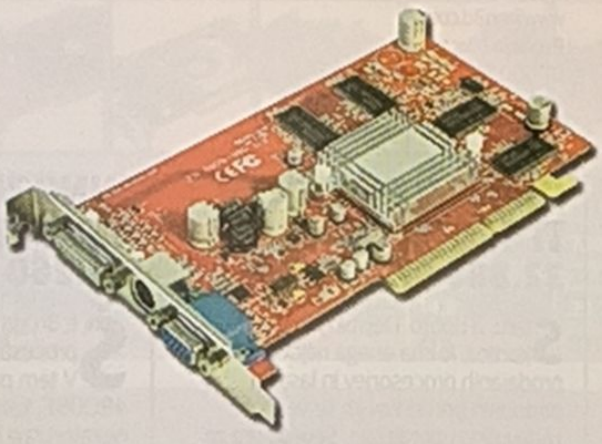
Cena se bliža nebesom?

"Gainwardu se izplača uporaba novega procesorja 5600 Ultra."

87%

→Podrobnosti

Procesor Radeon 9600
Hitrost jedra 325MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 200MHz (400DDR)
Vodilo pomnilnika 128-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.sapphiretech.com
Prodaja Power Plus, 01 511 27 27



ATLANTIS RADEON 9600

38.900 SIT Sapphire

Sapphire je oborožen tudi za boj v srednjem razredu grafičnih kartic. Testni primerek je bila kartica, opremljena s procesorjem Radeon 9600, ki je pravzaprav najšibkejši v razredu. Procesor sicer deluje pri 325MHz, toda pomnilnik deluje pri skromnih 200MHz, kar je daleč premalo za spodobno hitrost. Sicer solidna zasnova kartice ne opravičuje cene, saj lahko za isti denar pri konkurenci dobite več. Nekako se kaže trend, ki nakazuje, da navadne kartice 9600 ne dosegajo načrtovane prodaje, kar zagotovo ni dober znak, saj večina prodaje pada na različice PRO, ki se komajda kosajo s 5600 Ultrami.

PCFormatOcena

Kljub temu še vedno solidna kartica

...vendar tekmeci ponujajo več

"Solidna zasnova, ki pa uporablja žal prešibak procesor."

79%

Anti-aliasing

Ključna funkcija ali le cesarjeva nova oblačila?

Anti-aliasing in kvaliteta slike sta zavita v vrsto mitov. Osnove: anti-aliasing zgladi nazobčanost ravnih poševnic, in sicer tako, da zamegli ostre robove, da ti izgledajo mehkejši. Težava pri zamegljevanju je ta, da je pri daljših linijah zamegljenost precej vidna. Včasih celo do takšne mere, da pri ločljivostih, nižjih od 1.600 x 1.200, veliko iger izgleda izprano in skoraj komično. Glede na to, da ta funkcija tudi vpliva na samo delovanje, imamo ponavadi raje nazobčane robove, ki smo se jih navadili. Pri višjih ločljivostih je anti-aliasing manj očiten in slika izgleda znatno bolje.

Splošno znana modrost pa je, da ima ATI boljšo tehniko anti-aliasinga kot nVidia, kar potrjujejo zaslonske slike iz *GTA: Vice City*, ki smo jih v uredništvu primerjali. Res pa je tudi, da med samo igro, če je anizotropno filtriranje dovolj visoko, razlika praktično ni opazna. In ne samo to – celo kvaliteta slike je ponavadi subjektivna. Razlike med delovanjem posamičnih kartic v igrah pa so v tem trenutku izjemno majhne. Če si torej želite igrati igro, ki dobro izgleda, kupite igro, ki jo je izdelal kvaliteten razvijalec. Ti so neprimerno pomembnejši člen v verigi.

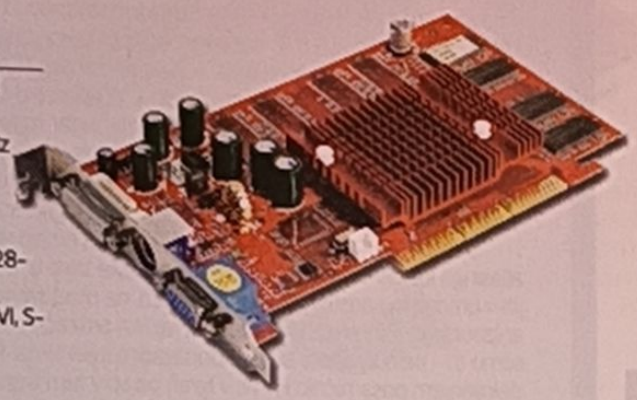
Merjenje hitrosti

Ali so številke točen odraz delovanja kartice?

Kjer je bilo mogoče smo uporabili program za merjenje hitrosti, vgrajen v igro, s katero smo kartico preizkušali. Ker pa seveda poznamo težave z optimizacijo gonilnikov, smo se izogibali običajnega režima merjenja hitrosti. Za prikaz delovanja v igrah smo uporabili analizo FRAPS (majhen programček, ki zazna povprečno število slik v sekundi) med igranjem določenih delov igre. Problem pri tem je, da ti deli niso vsakič isti (v *Colinu 3*, na primer, nismo imeli vedno istih časov na progi), zato tudi ta primerjava ni absolutno natančna. Da so testi absolutni, torej sploh ni mogoče trditi in če je določena kartica zmagala v testu FRAPS za nekaj slik v sekundi, ta rezultat ne pomeni ničesar drugega, kot to, da je hitrost te kartice primerljiva hitrosti tiste, ki je v določenem trenutku zaostajala. Ko pa je razlika med karticama 10 in več slik v sekundi pri istih nastavitvah, pa lahko natančneje sklepamo, katera kartica je boljša.

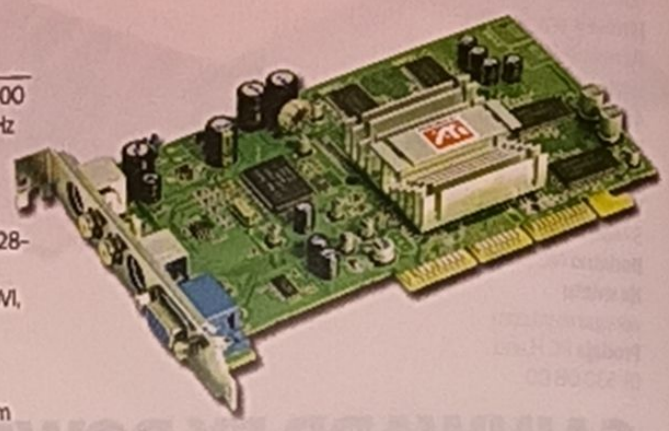
→Supertest Cenejše grafične kartice

→GAINWARD FX POWERPACK! PRO/660 TV/DVI 128MB



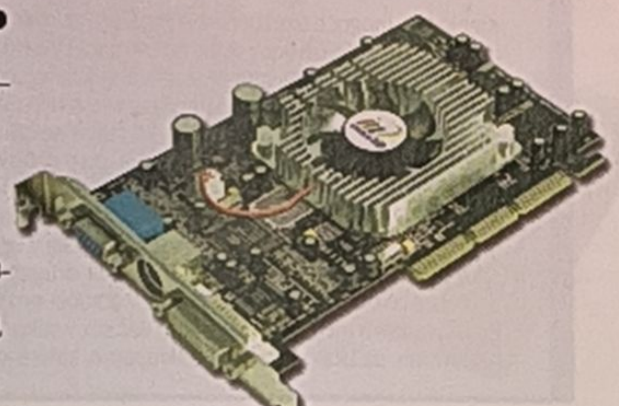
Procesor GeForce FX 5200
Hitrost jedra 250MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 200MHz (400DDR)
Vodilo pomnilnika 128-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.gainward.com
Prodaja PC H.and, 01 530 08 00

→SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 9200



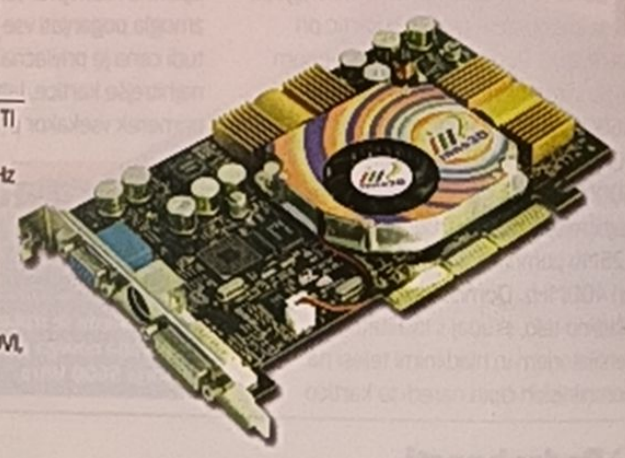
Procesor Radeon 9200
Hitrost jedra 250MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 200MHz (400DDR)
Vodilo pomnilnika 128-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.sapphiretech.com
Prodaja PC H.and, 01 530 08 00

→INNO3D GEFORCE4 TI 4200 AGP 8X



Procesor GeForce 4 TI 4200 8x
Hitrost jedra 250MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 250MHz (500DDR)
Vodilo pomnilnika 128-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.inno3d.com
Prodaja Mlacom, 01 500 87 73

→INNO3D GEFORCE4 TI 4800SE AGP 8X



Procesor GeForce 4 TI 4800 SE 8x
Hitrost jedra 275MHz
Pomnilnik 128Mb
Hitrost pomnilnika 275MHz (550DDR)
Vodilo pomnilnika 128-bitno
Vhodi/Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Nič
Na spletu www.inno3d.com
Prodaja Mlacom, 01 500 87 73

POWERPACK! PRO/660 TV/DVI
20.730 SIT Gainward

V najšibkejšem razredu nVidii sploh ne kaže slabo. GeForce FX 5200 ponuja polno podporo DX9, česar konkurenca ne pozna. Sicer je 5200 precej šibek procesor v primerjavi z najelitnejšimi izdelki na tem testu, toda v svojem razredu opravi nalogo spodobno in je dostojna zamenjava za upokojeno serijo GeForce 4 MX. Gainwardov primerek ima procesor, ki deluje pri 250MHz in pomnilnik, ki deluje pri 200MHz. Ima pa DVI in televizijski izhod in zmore poganjati dva monitorja hkrati. V kompletu dobite potrebno kablovje, navodila, pretvornik DVI v VGA, česa več pa za takšno ceno niti ne morete pričakovati.

PCFormatOcena

DX9 za resnično ugodno ceno

Počasnejša od starejših modelov

"FX5200 na papirju ponuja mnogo, v resnici pa ne toliko."

79%

SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 9200
22.605 SIT Sapphire

Radeon 9200 potegne kratko v tem razredu. Procesor, katerega kodno ime je RV280, prihaja iz osivelega R200 (Radeon 8500), kateremu so odstranili dva cevovoda, dve teksturni enoti in senčilnik trikotnikov. Opremili so ga z zvenečo podporo AGP 8x in ga poslali v boj z močnejšo konkurenco. Seveda so rezultati, kot je pričakovati, precej uborni, čeprav procesor deluje pri 250MHz in pomnilnik pri 200MHz. Cena bi morala biti za takšno kartico še nižja, tako pa nakup ni modra odločitev. Vseeno pa dobite neizpodbitno dober TV izhod, kar pride prav pri gledanju filmov, vendar ta seveda ne odtehta drugače povprečne tehnologije.

PCFormatOcena

Nizka cena

Skorajda nesprejemljiv nakup

"Radeon 9200 mora nujno doživeti pomladitev."

65%

INNO3D GEFORCE4 TI 4200 AGP 8X
32.880 SIT Innovision

Staro, a dobro. Dejstvo je, da je to kartica, ki ima enega najbolj prodajanih procesorjev in lastniki podobnih primerkov jih še vedno zadovoljno uporabljajo. Seveda gre za kartico z GeForce 4 Titanium serijo procesorjev, v tem primeru je uporabljen model 4200, ki pa je doživel manjšo lepotno operacijo in podpira AGP 8x. Procesor, ki deluje pri 250MHz in 128Mb enako hitrega pomnilnika v navezi dajeta dovolj moči, da kartica poganja brez težav vse aktualne DX8 naslove, pri tem pa močno prehiti FX5200 ter celo 5600 ter za las zaostane za 5600 Ultro. Žal ne podpira DX9, tako da je dober nakup samo, če boste naslednje leto znova nadgrajevali.

PCFormatOcena

Star, dober, zmogljiv procesor

Ne podpira DX9

"Še vedno soliden nakup, a ne za igre jutrišnjega dne."

75%

INNO3D GEFORCE4 TI 4800SE AGP 8X
39.260 SIT Innovision

Še druga izmed kartic, ki uporablja procesor s kodnim imenom NV28. V tem primeru imamo procesor 4800SE, katerega po prepustnosti nekateri raje imenujejo 4400 8x. Kakor koli že, 275MHz procesor GeForce 4 TI ima na voljo 128Mb pomnilnika, ki prav tako deluje pri 275MHz. Situacija je podobna kot pri modelu 4200, kar pomeni, da gre za solidno kartico, ki se v okviru testov DX8 odlično odreže, žal pa se ji nič ne sanja o poganjanju DX9. Vendar je še daleč čas, ko bo igra zahtevala DX9 grafično kartico, do takrat pa vam lahko starejša grafična kartica mirno krajša čas.

PCFormatOcena

Spodobni dosežki

Zmeda pri imenu, pozabite na DX9

"Solidna kartica, vendar ne investicija v prihodnost."

73%

PCFOcena

Ali kako so sta se dve podjetji spopadli in kdo je zmagal.

Na tokratni supertest je naval kartic res bil velik in smo prejeli več kot trideset modelov , a nekje je potrebno potegniti črto. Tudi pri končni oceni je potrebno storiti enako. Boj se seveda odvija med ATi-jem in nVidio v vsakem od razredov, razlika pa je praktično minimalna, v večini primerov pa so kartice, ki jih poganjajo ATi-jevi procesorji, za odtenek cenejše. Edini razlog za to je zrelejša izdelava procesorjev, ki pomeni tudi ustaljeno proizvodnjo. Nenazadnje je tehnološko prvino R350 in RV350 že načel čas, kar samo kaže na to, da se bo kmalu pokazal naslednik.

Največji problem tovrstnega opisovanja pa je ocena, ki je razmerje med zmogljivostjo in ceno. V idealnem svetu bi vsakemu priporočil najdražjo kartico, kar pa ne gre. Sploh glede na govorice o slabi prihodnosti serije procesorjev FX, tako da na vrhu le ostaja Radeon 9800 PRO.

Test, ki je razdeljen v tri dele, ima tri najboljše predstavnike svojega razreda. Pri najcenejših karticah je to Gainwardova kartica s procesorjem FX5200, ki ponuja tisto, česar ostali ne – marnljivo specifikacijo DX9. V srednjem razredu prevladujeta najdražji 9700 PRO, ki pusti tekmece za sabo in cenovno sprejemljivejši, a zelo dober Gainwardov FX PowerPack Ultra/760XP. V najvišjem razredu pa se je najbolje obnesel Gigabytov Radeon 9800PRO, ki zagotavlja svetlo in hitro prihodnost. Tudi v tem razredu pa je Gainwardov tekmec smiseln nakup. Kako pa bo jutri, bomo vedeli – jutri.

PCFormat
ZMAGOVALEC
Grafična kartica
OKTOBER 03

GIGABYTE 9800 PRO 256

Izredne zmogljivosti, spodobna cena. Prvak današnjega dne

GRAFIČNE KARTICE							
	GAINWARD ULTRA 1600 XP 256(5900 ULTRA	GIGABYTE 9800PRO 256	SAPPHIRE 9800PRO 128	CONNECT3D 9800 PRO 128	MSI 5900 ULTRA 256	WINFAST A350TDH ULTRA 256	INNO3D 5900
3d03	1491	1520	1466	1447	1489	1209	1481
UT2003	75,9	76,1	70,2	69,9	75,8	53,7	75,6
GTAVC3	63,8	66,2	65,6	65,1	63,7	44,1	63,6
OCENA	90%	92%	89%	89%	89%	86%	83%

GRAFIČNE KARTICE										
	POWERCOLOR RADEON 9700 GOLD XR97-C3L	INNO3D 5600 ULTRA 128	CONNECT3D 9600 128PRO	ASUS V9560 128	GAINWARD PRO 760TV DVI 128 (5600)	SAPPHIRE 9600 128	GAINWARD PRO 660TV DVI 128 (5200)	SAPPHIRE 9200 128	INNO3D GF4 TI4200-8X 128	INNO3D GF4 TI4800SE 128
3d03	1271	606	619	430	730	311	9,7	18,7	7,5	8,6
UT2003	61,3	28,0	28,9	22,1	33,0	20,7	48,5	66,8	21,1	23,4
GTAVC3	58,6	18,2	18,6	14,8	23,2	11,9	23,4	24,2	9,9	10,7
OCENA	85%	79%	82%	81%	87%	79%	79%	65%	75%	73%

NAROČITE SE!

IN SI ZAGOTOVITE BREPLAČNE CELOTNE PROGRAME V VREDNOSTI VEČ KOT 400.000 SIT IN ŠE BREZPLAČNO DARILO!

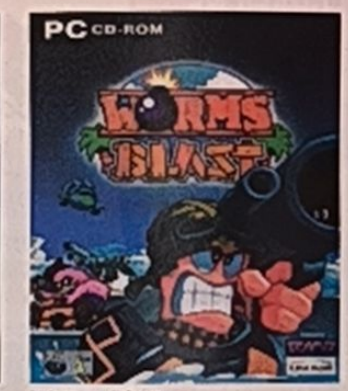
>> PCFormat vam vsak mesec prinaša CD ali DVD prepolna preizkusnih programov, popravkov in dodatkov ter demonstracijskih iger, kot edina revija v Sloveniji pa vam prinašamo tudi celotne različice programov. V enem samem letu smo vam na naših ploščkih prinesli celotne programe, vredne več kot 400.000 SIT!

POKLIČITE ŠE DANES, DA SI ZAGOTOVITE PREJEM NASLEDNJE ŠTEVILKE

02 330 330 1 JANJA

IZBERITE DARILO

Combat Flight Simulator
Realistična simulacija letenja, ki vas postavi v vlogo pilota iz 2. svetovne vojne. Vrhunski realizem in odlična produkcija, s pomočjo katerih boste podoživeli legendarne bitke, kakršne so izkusili bojni piloti angleških, nemških in ameriških zračnih sil.



Worms Blast
Nadaljevanje serije Worms kombinira znana orožja in novo igralnost, v kateri bo za preživetje potrebno še več prebrisane taktike. Humoristično pristop in igralnost naredita igro odlično izbiro za zabavo dveh igralcev na enem računalniku.

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	13.800 SIT	11.500 SIT	2.300 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

Podatki o naročniku

Ime in priimek:

Podjetje: Davčna št.:

Naslov (ulica, hišna št., pošta):

Tel. E-pošta:

Podpis

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Naročam se na (označite):

☐ CD izdajo, 1 leto (11.500 SIT);

☐ DVD izdajo, 1 leto (14.900 SIT).

Kot darilo želim prejeti (označite):

☐ Igro Combat Flight Simulator

☐ Igro Worms Blast

Naročnino bom plačal-a:

☐ Po prejemu položnice

☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih

☐ S kreditno kartico:

☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB

Št: ☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Velja do: ☐☐☐☐

☐ Označite tukaj, če po e-pošti ne želite biti obveščeni o novostih iz uredništva

Naročnina se bo pričela s prvo naslednjo številko.

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

OBVEZEN OGLED

Demo igre - največje sovražnice in zaveznice založnikov. Pravzaprav je presenetljivo, da si zanje ne vzamejo več časa, kadar se njihova igra ne nahaja na seznamu najbolj zaželenih. Prav po njih si kupec predstavlja, kakšen bo končen izdelek in če mu ponudiš šepajočega slepca s fračo v rokah ter zraven zatrjuješ, da bo tvoja igra najnaprednejša strelska igra z impresivnim glavnim likom, si popolnoma zaslužiš naslov norca leta ter namigovanja, da si na glavo padel z zelo visoke hruške. Pod katero je bil beton. In da je nate nato padlo še drevo ter ptičja jajca iz gnezda.

Je pa res, da je demo zelo zapletena zadeva, saj mora pokazati čim več, pritegniti kupce, jim ne dati preveč ter hkrati zavzemati čim manj prostora in biti strojno čim manj požrešen. Morda ni popoln, a za moje pojme je demo *Call of Duty* silno blizu tega. Seveda ga najdete na naših diskih, a vas ne bom prepričeval da ga namestite. Če ste pametni, je bila to zagotovo sploh prva stvar, ki ste jo storili ob prejetju novega PCF. In jaz vem, da ste pametni. Zamuditi take vzdušje polne igre pač ne smete. Zatorej... Ops, saj sem rekel, da vas ne bom prepričeval.

bartolj@videotop.si

NAJTEŽJE PRIČAKOVANE

Sline se nam cedijo in roke podrhtevajo od pričakovanja.

PRIHAJAJO

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
HALO: COMBAT EVOLVED	OKTOBER	MICROSOFT	PCF 19	STRELSKA
HIDDEN&DANGEROUS 2	OKTOBER	TAKE 2	PCF 16	STRELSKA
WORMS 3D	OKTOBER	SEGA	PCF 19	STRATEGIJA
COMMANDOS 3	OKTOBER	EIDOS	PCF 19	STRATEGIJA
THE SIMS MAKIN' MAGIC	OKTOBER	EA	PCF 19	SIMULACIJA
SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	NOVEMBER	ACTIVISION	PCF 19	RPG
CIV3: CONQUEST	NOVEMBER	ATARI	PCF 18	STRATEGIJA
XIII	NOVEMBER	UBI SOFT	PCF 19	STRELSKA
MAX PAXNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	NOVEMBER	ROCKSTAR	PCF 20	STRELSKA
BREED	JESEN	CDV	PCF 19	STRELSKA
RAILROAD TYCOON 3	JESEN	TAKE 2	PCF 15	MANAGERSKA
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	JESEN	LUCAS ARTS	PCF 18	BOJNA LETALSKA
CALL OF DUTY	JESEN	ACTIVISION	PCF 19	STRELSKA
TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES	NOVEMBER	ATARI	PCF 18	STRELSKA
RIFTRUNNER	ZIMA	LARIAN STUDIOS	PCF 18	RPG
HALF LIFE 2	ZIMA	SIERRA	PCF 19	STRELSKA
UT 2004	2003	EPIC	PCF 18	STRELSKA
C&C GENERALS: ZERO HOUR	JESEN 2003	EA	PCF 18	STRATEGIJA
THE SIMS 2	ZAČETEK 2004	EA	PCF 17	STRATEGIJA
WORLD OF WARCRAFT	POLETJE 2004	VIVENDI	PCF 17	MMORPG
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	POLETJE 2004	EA	PCF 17	DIRKALNA ARKADA
ROME: TOTAL WAR	POLETJE 2004	ACTIVISION	PCF 18	STRATEGIJA

LESTVICE BRALCEV

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
→ 1	GOTHIC 2
↑ 2	GTA VICE CITY
↑ 3	C&C GENERALS
↑ 4	CHAMP. MANAGER 4
↑ 5	FIFA 2003

NAJBOLJ ZAŽELJENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
→ 1	HALF LIFE 2	PCF 19
↑ 2	DOOM III	POP. VODIČ
↑ 3	MAX PAYNE 2	PCF 20
↓ 4	CALL OF DUTY	PCF 19
↑ 5	COMMANDOS 3	PCF 19

PCFormat-ovi IGROLOGI

TOMAŽ BARTOLJ
IGRA: *Pirates of the Carribean*
ZAKAJ? Navdušen je nad filmom in hoče postati kapitan Jack Sparrow 2.

NIKOLA JANKOVIĆ
IGRA: *Railroad Tycoon III*
ZAKAJ? Ker obožuje kompleksne igre, ki vzamejo veliko časa.

BARBARA BANOVIĆ
IGRA: *Elder Scrolls III: Morrowind*
ZAKAJ? Ker ji je hudo všeč in se ga ne more naveličati.

MARKO ŠTOR
IGRA: *NHL 2004*
ZAKAJ? Ker je leto naokrog in ga še ni zapustila želja po obstreljevanju vratarja.

IVO VIDERGAR
IGRA: *Quake III*
ZAKAJ? Turnirji se začenjajo in kot vsi športniki si mora tudi on pridobiti kondicijo.

GREGOR MRAZ
IGRA: *JK: Jedi Academy*
ZAKAJ? Ker goji močna čustva do svetlečih mečev s katerimi lahko seklja Temno stran. In Svetlo.

NAŠE OBLJUBE

1. OPISUJEMO SAMO DOKONČANE IGRE.
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko koreniito testiramo, preden podamo oceno.

2. VEDNO POVEMO KAR MISLIMO.
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. IGRE NAMENIMO USTREZNEMU OPISOVALCU.
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrijljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. DAMO VAM JASNO PRIPOROČILO
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. PRISLUHNEMO VAM
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite vaše izkušnje.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zamudi igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik *PCFormat* nagrade

PCFIgričarski vodič

Da boste takoj vedeli, kaj igre vključujejo.

ZF ZADEVE
Roboti vas bodo zasužnjili. Mi smo že tam.

IGRANJE VLOG
Vsebuje vilince, orke in velikanske pajke.

IQ TEST
Igra je polna napenjanja sivih celic.

GROZNE FRIZURE
A ne tako, kot na www.mulletjunky.com.

NASILJE
Še vedno varnejša kot večer na ulici.

KRIMINAL
Dokaz, da se splača ali pa ne.

NEZEMLJANI
Kažejo zanimanje za rektalne sonde.

POSLOVANJE
Za navdušence nad razpredelnicami

SPOLNOST
Prijetno ali moteče? Odločite se sami.

VOJNA
Prestrašeni Bush www.awolbush.com.

POLITIKA
Zgrabite jih, preden oni zgrabijo vas.

GROZA
Še bolj grozno kot dnevna poročila.

AVTOMOBILI
Za dirkanje ali navaden prevoz.

SLABA SINHRONIZACIJA
Menda ni tako težko!

POGLED MED RAZVIJALCE

Kdor čaka dočaka, čeprav se načaka.

HALO: COMBAT EVOLVED

ZALOŽNIK MICROSOFT

Čeprav poznate naše, glede na poklic razumljivo, odklanjanje vsega, kar je povezano s konzolami, bomo *Halo* popadli kot mačke svež Whiskas. Navsezadnje se vsi lastniki X-Boxa le ne morejo motiti, saj v en glas kričijo, da je to najboljša strelska igra vseh časov. Mi imamo sicer tudi druge adute, a prav radi bomo v elitno družbo sprejeli še en naslov. Prenos je po doslej videnem dobro uspel in prepiri kdo jo bo opisal se že začenjajo.

ONI PRAVIJO Oktober
MI PRAVIMO Se že tiska in ne bo zamudila

NAPREDEK 95%

FIFA 2004

ZALOŽNIK EA GAMES

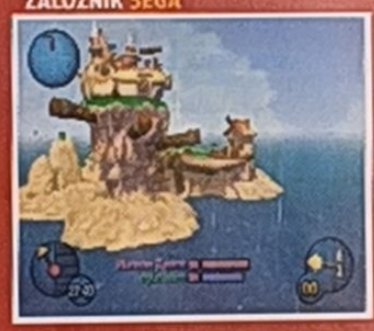
Zaenkrat kraljica nogometnih simulacij *FIFA*, bo v naslov zapisala letnico 2004. Glavni olj nove različice je omogočiti igralcu še več svobode, hkrati pa se namerava precej poglobiti v poslovne vode, ki so tesno povezane s karierni načinom in posodobiti podajalni sistem. Razvijalci tako kot vsako leto po ustih valjajo še fraze kot so: boljša UI, občutek spremljanja TV prenosa, odklepanje dobrot, realistično gibanje igralcev in podobno.

ONI PRAVIJO Oktober
MI PRAVIMO Prepričani smo v to

NAPREDEK 90%

WORMS 3D

ZALOŽNIK SEGA



Gliste bodo postale bogatejše za eno dimenzijo, kar pomeni, da bomo njihove kolobarje vendarle občudovali v 3D. Princip igranja ostaja isti, a občutek bo precej drugačen. Poleg vetra nameravajo naše izračune spodkopavati še ostali vremenski pojavi, na voljo bo zopet vrsto odtrganih orožij, humor pa je tako ali tako zaščitni znak serije. Črvi bodo poskrbeli še za večigralske užitke, za najbolj vnete pa bo na voljo še urejevalnik map.

ONI PRAVIJO Oktober
MI PRAVIMO Da bi le bili do konca leta

NAPREDEK 75%

CALL OF DUTY

RAZVIJALEC INFINITY WARD

Demo je z enkratnim vzdušjem in prvinarni, ki so jih razvijalci ves čas poudarjali, prepričal še zadnje nevernike in nas naredil povsem nervozne. Strelska igra, ki končno ne bo predstavila druge svetovne vojne kot zadeve v kateri je tehtnico na stran zaveznikov prevesil en sam človek, je tako obetavna, da zna v brezno pozabe poriniti celo franšizo, kot je *Medal of Honour*. Le datum izida je nejasen.

ONI PRAVIJO 2004
MI PRAVIMO Vsakič omenjajo drug datum, morda jo vidimo celo prej

NAPREDEK 60%

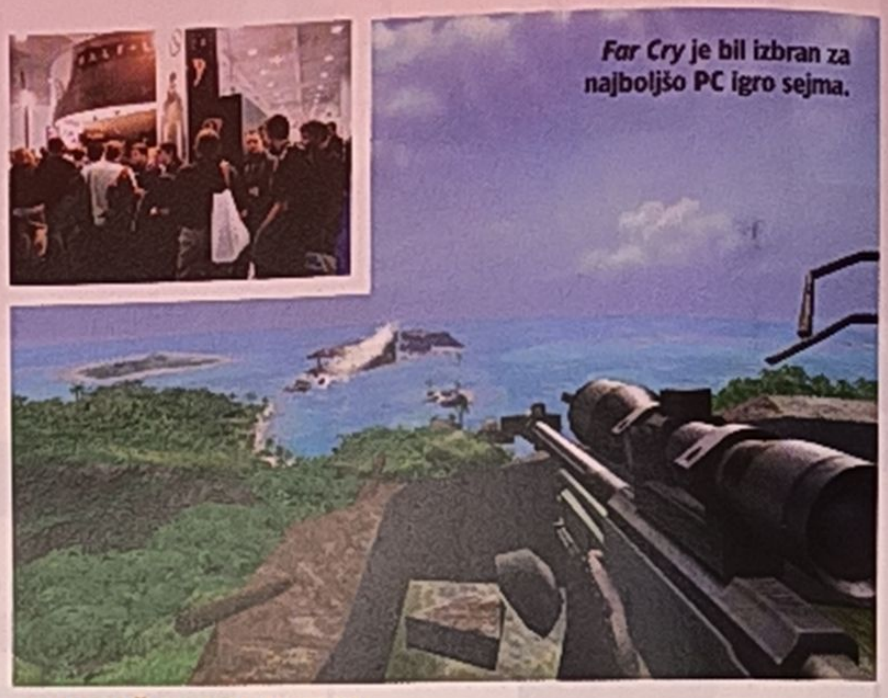
CONTRACT J.A.C.K.

ZALOŽNIK VIVENDI

Tokrat se ne bomo navduševali nad nogami protagonista, bomo pa skozi oči najete "puške" imeli priložnost raziskovati temnejšo plat teroristične organizacije H.A.R.M. Igra je še vedno tipični *NOLF*, a nikar ne pričakujte, da bo John Jack vihtel smrtonosno šminko ali eksplozivne pletilke. On je zaljubljen v težka orožja, trd boj in Vespe, opremljene z avtomatskim orožjem. Pazite se torej kolega Cate Archer, ki bo prevzel brcanje riti.

ONI PRAVIJO November
MI PRAVIMO Zakaj pa ne?

NAPREDEK 80%



Far Cry je bil izbran za najboljšo PC igro sejma.

>>IGRIČARSKI SEJEM

ECTS 2003

Sejem, ki izginja hitreje od triglavskega ledenika.

Največji igričarski sejem E3 se vsako leto odvija nekje v ZDA, Evropa pa mu skuša parirati z ECTS. Na žalost neuspešno. Za tokratni dogodek, ki se je odvijal od 27. do 29. avgusta, so celo uspeli privabiti k sodelovanju največja imena igričarske industrije: Atari, Eidos, Vivendi, Ubi Soft, Intel, nVidio, AMD, Sony, Konami, vendar se na našo žalost tradicija zamiranja nadaljuje, na kar najmočneje vplivajo prav podjetja sama. Na sejmu namreč ni bilo tako rekoč nobenega naslova, ki še ni bil predstavljen na E3, razstavni prostori so manjši, šovi skromnejši, posebnih informacij ter objav novosti pa sploh ni. Še najbolje se je odrezal Sony, a zgolj za PlayStation 2, medtem ko je bilo med PC novinarji še največ zanimanja za *Half Life 2*. Naslov najboljše PC igre sejma je sicer odnesel Ubi Softov *Far Cry*, od istega založnika pa bomo dobili tudi *XIII* – naj igro sejma in *EverQuest 2*, najbolj pričakovano spletno igro. **www.ects.com**

>>STRATEGIJA

LORDS OF THE REALM III

Veliko globlji *Stronghold*.

Prva dva dela serije *Lord of the Realm* sta bila zavoljo potrebe po globokem strateškem razmišljanju dobro sprejeta, a kljub temu se bo tretji del krepko razlikoval od predhodnic. Najbolj opazen je premik iz potezne na realnočasovno strategijo, a nikar si ne predstavljate klona *C&C*. Dogajanje je še vedno postavljeno v srednjeveški čas, enote pa so izjemno počasne ali pa, če želite drugače, mape so velike. Zaradi tega boste imeli še vedno več kot dovolj časa za pripravo napadov ter obrambo gradov in hkratno vladanje celotnemu kraljestvu. Krono si boste lahko na glavo poveznili novembra.

>>BOJNA LETALSKA

LOCK ON: AIR COMBAT SIM

Rusi še enkrat zagospodarijo na nebu.

Bojne letalske simulacije so precej redek pojav in za njimi ponavadi stojijo Rusi. Še dobro, da so v tem poslu pravi mojstri. Tokrat so na delu Eagle Dynamics, ki so nas že osrečili s serijo *Flanker*. Prav na to se močno naslanja *LO: MAC*, saj se odvija na območju Črnega morja, glavne zvezde pa so ponovno ruske jeklene ptice (več tipov Miga in Flankerja), ki so se jim pridružili še trije "tujci" (A-10A Thunderbolt II, F-15C Eagle, in nemški Mig-29 Fulcrum A). Grafika bo zagotovo navdušila, treba pa je opozoriti, da je to igra za navdušence nad simulacijami in ne nedeljske pilote. Izid decembra.

www.LO-MAC.com

APZ
www.apz-zdruzenje.si
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

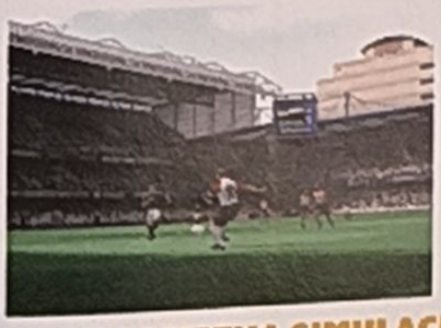
>>PRETEPAŠKA ARKADA

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

So zeleni, smešni in veliki ter goltajo pice. In niso Marsovci.

Stara podgana pobere štiri mlade želvice, ki plavajo po radioaktivni nesnagi, ter jih začne pridno hraniti in postopoma učiti borilnih veščin – rojeni so novi junaki. Živi oklepniki so dodobra obsedli otroke pred desetimi leti, ko so se nenehno vrteli po naših TV postajah. Sedaj se menda vračajo na male zaslone, hkrati pa bomo dobili PC igro polno pretepanja in, hm, no... glavno bo pretepanje. Izgled bo po zaslugi cel shadinga precej podoben risani seriji, pomembnejše dejstvo pa je, da je to po izjemno dolgem obdobju zopet obetavna pretepaška igra za PC. Poleg običajnih pouličnih barab, se boste spoprijeli še z množico šefovskih figur, pobirali boste razne nagrade, ki bodo prinašale nove gibe in predmete. Igrali boste lahko s katerim koli od želvakov, na voljo pa bo tudi večigralski kooperativni način. Lahko boste tudi uničili določene dele okolice in jih spremenili v orožje – eksplozije avtomobilov, počeni hidranti... Spomladi 2004.

http://www.konami.com/tmnt/



>>NOGOMETNA SIMULACIJA

PRO EVO SOCCER 3

Najboljša nogometna simulacija s konzol prihaja na PC!

Najbolj spektakularna novica v svetu PC iger zadnje čase in mana iz nebes za vse ljubitelje žogobrca. Če ne bodo karkoli zašuštrali pri predelavi, je *FIFI* morda naposled le odklenkalo.

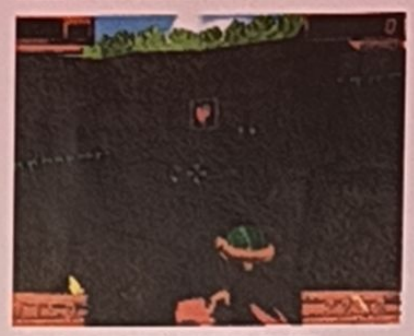
Končno bomo spoznali pomen besede simulacija, saj ima *PES 3* najbolje izdelan sistem podaj, streljanja in ostalih elementov nogometa. Na voljo bodo vsi načini igranja, ki smo jih do sedaj spoznali, kot dodatek pa bo še način "Shop", katerega poanta je zbiranje točk na treningih in tekmah, s katerimi nato odklepate nove stadione, igralce, ekipe, taktike in celo frizure. Realizem gre v vse pore – poleg videza bodo igralci deležni tudi gibanja, ki je zanje značilno, na obrazih bodo vidna čustva, če se bodo poškodovali bodo obvezani, imeli bodo širok nabor potez, ne bo jim manjkala niti zavidljiva količina umetnih možganov, gledalci pa bodo oblečeni različno glede na vreme in bodo pomembno pripomogli k vzdušju. Prenesli bodo vse elemente igre, ki so kronali dosedanje konzolne verzije, le izgled bo primerno pomlajen in izbrušen. Žal nič ne kaže na to, da bi imeli igralci resnična imena, kljub temu pa se veselimo igranja igre, zaradi katere so si številni kupovali konzolo PS2.

http://www.konami-europe.com

>>OPISI MODOV

NA DVD

Ker je suša med prvoosebnimi igrami, sežemo po modih.



MONKEYSTRIKE

Za: *Half Life*

Resni strelski mod v slogu *CS*? No, ne ravno. Predstavljajte si, da *Donkey Kong* sreča *Quake III*. Šest pripadnikov različnih živalskih vrst se med sabo porneri z orožjem, ki so ga kupili pri lokalnem prodajalcu zelenjave. Užitek ob streljanju na lenivca z ostrostrelsko puško, narejeno iz lubenice, je na dobro zgrajenih večigralskih mapah res unikaten užitek. A kdo sploh ve, kako izgleda gorila, ki jo je pravkar zadel zrel ananas?

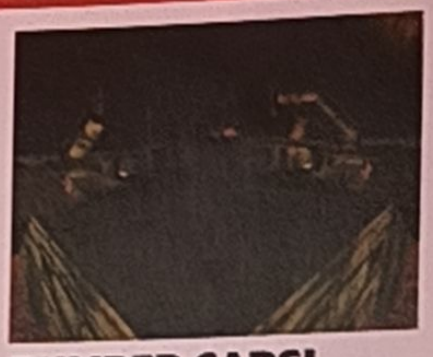
PCFormatOcena

Opice in puške – genialna kombinacija

Zabava ne traja zelo dolgo

"Naokoli zganjamo opičje norčije z bananastim lokom."

82%



BUMPER CARS!

Za: *Half Life*

Ponudi vso zabavo lunaparkov, vendar brez vrtenja balerine, po katerem se odpravite bruhati v kot. *Bumper Cars!* je dobrodošla sprememba po neštetih strelskih modih, saj lahko vaše žrtve spravite s poti z zaletavanjem. Zasedbo vključuje tudi glavnega protagonista *Half Lifa* – Gordona Freemana ter poleg njega še kopico ostalih borcev, ki nam jih je predstavila mod skupnost za *HL*.

PCFormatOcena

Izvirnost in odtrgana vozila

Ni orožja, je deathmatch

"Orožje iz rok – čas je za smrt pod kolesi."

62%

ESC

Za: *Unreal Tournament*

Kot vsi imenitni nočni klubi ima ime, ki ga bodo le redki izbranci razumeli (da, dejansko se izgovarja "escape"). In tu se podobnosti končajo. *Esc* uporablja pogon *UT*, da ustvari navidezno zbirališče ljudi v obliki *The Sims*. Ne manjkajo niti radoživi pogovori s točajem, nečesa, kar je podobno plesu, ter celo navidezni DJ, ki skrbi za primerno vzdušje. A če na zadevo pogledamo z malo širšega zornega kota, vidimo le slabo renderiran klub poln 13-letnikov brez vodke, Red Bulla ali orožij.

PCFormatOcena

Lokanje navideznega piva je unikatno

V bistvu le zamaskiran čvekalni kanal

"Brihtna ideja, ki pa ni najbolje izpeljana."

43%

LEGA WARZ

Za: *Operation Flashpoint*

Tole je čista revolucija igrač, ki jo vodijo znameniti rumeni možiclji. Ko se najdejo zlobe, ki bi rade uničile svet kock, se morajo igričarske mase dvigniti in ubraniti oglato kraljestvo. Na razpolago je kopica prelepih animiranih, iz kock zgrajenih vozil, kot tudi orožij polnih ostrih robov, s katerimi boste zbrisali nasprotnike iz igralne ploskve. A igra ni za otroke – prikrito ter spretno prelivanje strategije in čiste ognjene moči je nujno potrebno, če se želite izogniti porazu s strani čet Power Rangerjev in Furbyjev.

PCFormatOcena

Lego proti Lego boj je navdušujoč

Maljava namestitev, čakamo nove

"Kdo bi si mislil, da nas bo Lego zopet tako navdušil?"

78%

Nokia in N-Gage sta registrirani blagovni znamki podjetja Nokia Corporation. Teleray d.o.o., Riharjeva 38, Ljubljana.

Copyright ©2003 Nokia. Vse pravice so pridržane. Nokia

Tu so me
povozili.

Mobilno igranje za več igralcev
Igre na karticah vrhunskih založnikov
Podpira 3D grafiko
Bluetooth
Predvajalnik glasbenih datotek MP3 - UKV radio
Tripasovni mobilni telefon

n-gage.com

N·GAGE
NOKIA

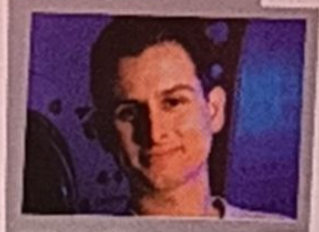
kjerkoli
s komerkoli

NEPOZABNO Balrog je eden izmed najmočnejših likov v igri. Starodavni ognjeni hudič pa ne sme preživeti in ne bo vam preostalo drugega, kot da se iz oči v oči spoprimete z njim...

Škrati branijo Thorinova vrata, skozi katera ne vidijo, če ne prinesejo resnično velike lestve.

RAZVIJALEC
LIQUID ENTERTAINMENT

ZALOŽNIK: VIVENDI UNIVERSAL
WWW.LIQUID.TO



Ed Del Castillo, soustanovitelj Liquid Entertainment

KDO JE LIQUID ENTERTAINMENT?
Ed Del Castillo in Mike Grayford sta podjetje ustanovila leta 1999. "Težimo k temu, da bi Liquid ustvarjal dovolj raznolike igre, ki bi izstopale iz trga napolnjenega z generičnimi izdelki," zagotavljajo razvijalci. Novembra 2001 je podjetje izdalo *Battle Realms*, 3D izometrično realno časovno strategijo nekoliko podobno *Warcraft III*, leta 2002 pa so zakuhali še dodatek zanjo, imenovan *Winter of the Wolf*.

KAJ DELA? Glede na slike s spletne strani Liquid Entertainment bi rekli, da ekipa dela nadure na tekočih projektih, po dokončanju dela pa si bodo verjetno vzeli krajši odmor. Nato bodo brž kone razmislili o tem, kako bi še lahko uporabili pogon *WOTR*.

↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

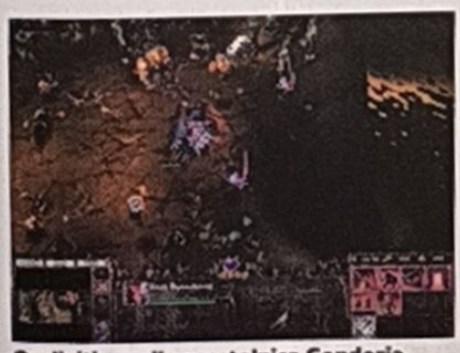
LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

DATUM IZIDA
Božič 2003

Škrati so se nam že priskutili, zato se tokrat pridružimo kar temni strani.

Začnimo na začetku. Tolkien je bil pisec naše zgodnje mladosti. Od *Hobita* do *Gospodarja Prstanov* in *Silmarilliona*. Vendar ni več tako – sedaj smo odrasli moški in do nedavnega smo bili prepričani, da nas je obsedenost za vedno zapustila, saj na vilincih nismo videli ničesar junaškega in kosmate noge hobitov so se nam zagnusile.

Vendar smo se motili. *War of The Ring* je iz nas s pomočjo trkanja na temno stran zopet naredil navdušence. Kot je lepo povedal Ed Del Castillo, eden pomembnejših nekdanjih članov ekipe *Command & Conquer*, sedaj pa predsednik Liquida: "Končno boste lahko igrali tudi kot Sauron in pobili obilico pocukranih škratov, vilincev in ljudi. Kakšna strategija pa bi vam ponudila samo igranje z dobrimi fanti? Orkie, troli, Haradrim in goblini so vam na razpolago za uničenje sveta. Res bo zabavno videti drugo stran *WOTR*."



Osgliaith, padla prestolnica Gondorja, polna prekanjeno skritih Nazgulov.

Načrtovanih je 21 misij – po deset za temno stran, ki ji je usojen poraz, in dobre fante ter ena v Helmovem breznu, ki bo vse združila. Igra je postavljena v čas tik pred Tretjim vekom, ko se v bitki za brezno znova pojavi Sauron. Razvijalci so zvesti književnim delom in tako se bomo lahko na določeni lokaciji pomerili v koži dobrih in slabih fantov, saj so nekateri kraji prehajali iz rok enih v naročje drugih.

Liquid se je v lokacije res poglobil in pred nami bodo gotovo poplesavale pokrajine, ki jih opisuje knjiga. To pomeni, da se bodo izognili klasičnemu pristopu strategij z velikimi odprtimi bojišči. "*WOTR* bo igralcem prvi ponudil pogled na boj v gozdu, v mogočnem labirintu grmovja in dreves. Ustvarjamo tudi porušena mesta, kjer se bo igralec boril za vsako hišo, v njih ustvarjal utrdbe in na vrhove pošiljal lokostrelce." Vključen bo tudi vremenski sistem, ki bo poskrbel za veter, ki se bo poigraval s travniki Rohana in dež, ki bo upočasnjeval vojsko ter gasil požare.

Za vsako stran bo okoli 15 različnih enot. Te segajo od pritlikavih hobitov in goblinov do s sekirami obsedenih škratov ter Uruk-Haiev in se ne izognejo niti masivnim entom, strašnim trolom in Balrogu. Večino jih nabavite v stavbah, močnejše enote (Balrog) pa morajo biti pozvane s čarovnijo.

V večigralstvu lahko v stavbah naročite

Edoras oblegajo orki in Haradrim. Dovolj resnično za vas?

tudi heroje, čeprav lahko izbirate le med petimi, v enoigralstvu pa je ta številka večja. V našem ekskluzivnem predogledu smo tako celo opazili Goluma, ki se je smukal skozi gozdove Dol Guldura, Legolas in vesela bratovščina vilincev pa so mu sledili. Ed nam je prisegel, da je "celotna prekleta Bratovščina tam notri". Skorajda vse te enote imajo posebne sposobnosti in nadgradljive moči, ki niso le koristne, temveč tudi nujne za dokončanje nalog.

Igra naj bi spodobna tekla že na sistemu z 800MHz, 256Mb RAM in 32Mb AGP 3D kartico, kar je po našem mnenju povsem sprejemljivo. Vilinci in škrati – pazite se, prihajamo po prstan in vaše glave! **PCF**

MLATENJE SLAME?

Hollywoodsko nalaganje.

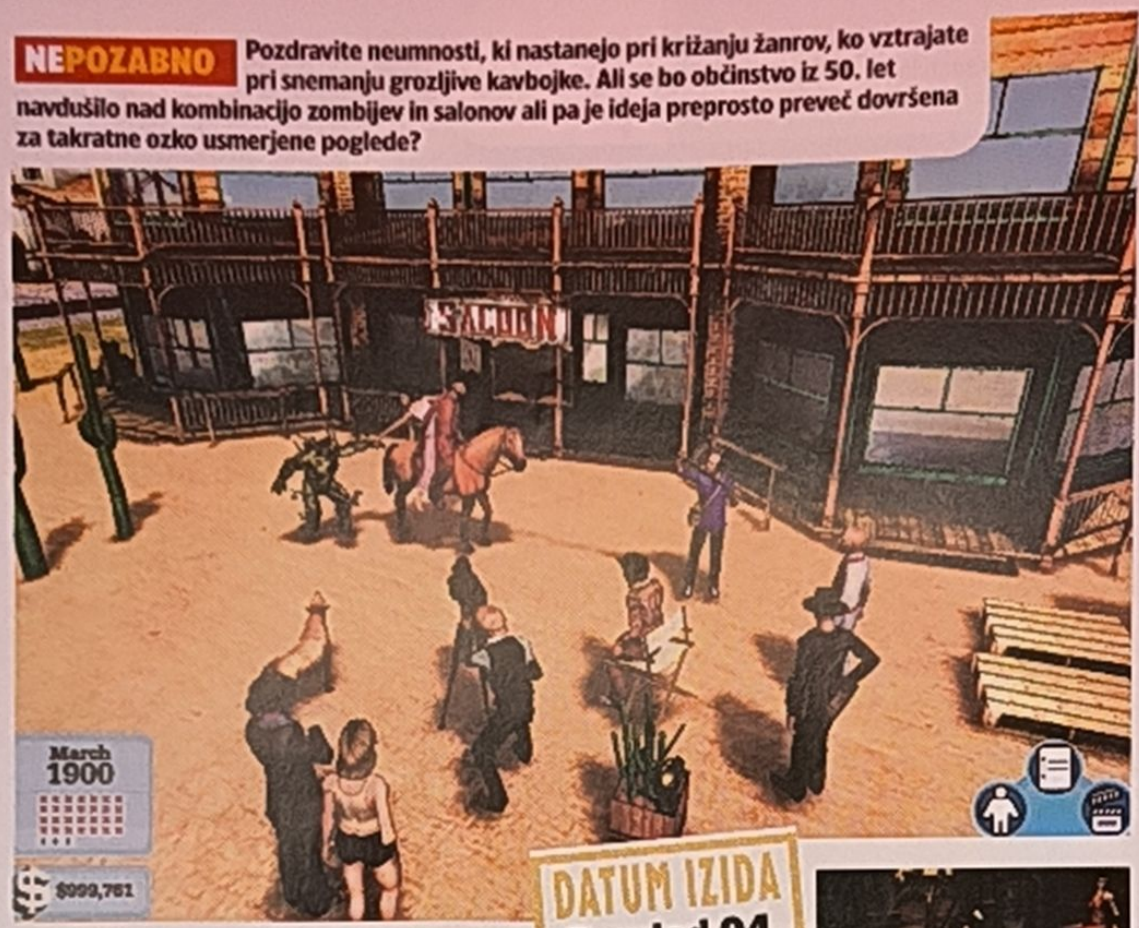
ONI PRAVIJO?

FILMSKI NAVDUŠENCI "Igra The Movies je simulacija življenja, ki igralcem omogoči zgraditi in nadzirati lastni Hollywoodski filmski studio. Igralci ustvarjajo lastne unikatne predfilme in imajo na izbiro vse od scenarija, zaposlovanja igralcev in delavcev, do produkcije filma in izbiranja premiere. Igralci gradijo lastni zabavni imperij s proizvajanjem uspešnic, raziskovanjem in uporabo najnovejših filmskih tehnik ter seveda negovanjem največjih zvezd."

MI PRAVIMO

FILMSKE PREVARE Gospod Molyneux je znan po takem načinu govorjenja. "Simulacija življenja?" Ne, gre za poslovno simulacijo, čeprav s kar nekaj novimi prijemi in veličastno mero vpletenosti v dogajanje. Skrbi nas le v kolikšni meri so filmi resnično prilagodljivi in ne bi bili presenečeni, če bi na koncu našli precej manj možnosti, kot je bilo obljubljeno.

NEPOZABNO **Pozdravite neumnosti, ki nastanejo pri križanju žanrov, ko vztrajate pri snemanju grozljive kavbojke. Ali se bo občinstvo iz 50. let navdušilo nad kombinacijo zombijev in salonov ali pa je ideja preprosto preveč dovršena za takratne ozko usmerjene poglede?**



DATUM IZIDA
Pomlad 04

↘ POSLOVNA SIMULACIJA

THE MOVIES

Odločili smo se iz vas narediti zvezdo. In to na filmskem platnu.

Večje kot so vaše zvezde v *The Movies*, več vas stanejo. To je ponazorjeno z ogromnim, zelenim vrtincem, polnim denarja, ki divja iz njihovih glav, medtem ko se sprehajajo po prizorišču. Sedaj točno verno, kako na nas novinarje gledajo naši založniki – sami tajfuni stroškov, številke na listu, ki nikoli povsem ne povrnejo njihovega vložka v nas.

Filmsko prizorišče je vaš oder, meniji z obilico možnostmi pa glavno orožje.

Skrajnosti

Če pogledamo še malo širše ter poiščemo vezi med modernim filmskim studiem in silno ubogo klimatizirano pisarno uredništva, smo tudi prepričani, da si založniki iger in oglaševalci želijo, da bi na nas obstajal kakšen drsnik, kakršne najdete v filmih, ki jih boste lahko delali v *The Movies*, ki bi nas spremenili iz "uredniška poštenost" v "brezplačna reklama". V igri imajo drsniki še večjo vlogo – če na primer snemate vestern, lahko merilnik nasilja pomaknete vse do "video cenzorsko krvavo spornega". Romantična komedija se lahko sprevrže v material za odrasle, grozljivka pa se giblje vse od *Sneguljčice* do *Morilca s svedrom (Driller Killer)*.

Shranjevanje do 30 sekund dolgih filmov v zapisu AVI in njihovo pošiljanje s pomočjo elektronske pošte je sicer zanimiv dodatek, a morda še večji potencial se skriva v spreminjanju družbenih norm v stoletju v katerem trenutno igrate. Bodo obiskovalci kina v letu 1940 zmogli prebaviti pogled na kri? Bo občinstvo v 50. letih zagrabilo za vesoljsko opero v stilu *Star Wars*? Bodo vse ljubeči hipiji iz 60. plačali za ogled nežne romance prikrajšane za oprsja? "Hodili boste po silno tenki črti med popolno polomijo, kjer bodo vsi rekli 'To prepovedujemo', kot v primeru *Clockwork Orange* – in uspehom, kjer je vaš film označen za kultnega in vsi drvijo, da bi ga videli," nam razlaga Lionheadov guru Peter Molyneux.

Sorodnica s temami

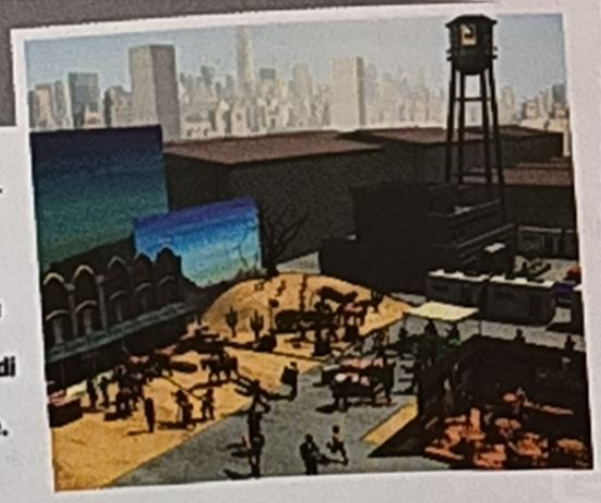
Dojeti, kaj v določenem letu najbolje prinaša dobiček, je osnovna poanta najnovejšega poslovnega naslova Lionheada, in čeprav v zvrst izdelek verjetno ne bo prinesel veliko inovacij, bo zagotovo popolna zmes vsega znanega. "Predstavljate si jo lahko kot malce igre *Theme Park* in malce *The Sims*. Pravzaprav je precej ekipe delalo na izvirnem *Theme Park*," razlaga Molyneux; in posvečanje podrobnostim se pozna.

Toda zvezde so tiste, ki so prave, hm, zvezde. Prav tako kot pričakujete, se prerekajo, postavljajo nemogoče zahteve in uživajo v strastnih razmerjih. Vse to vpliva na njihov sloves in vaš potencialni dobiček s filmom. Vaše zvezde boste lahko preko spleta v zamenjavo za denar ponudili drugim igralcem ali oddali svoje reklamne filme, da bodo ocenjeni in opisani. V tej zgodnji fazi je težko reči, kaj se bo dejansko znašlo v realnosti in kaj bo ostalo na risalni mizi. V vsakem primeru bi lahko bila *The Movies* prva spodobna poslovna igra po res dolgem času, ki si bo zaslužila visoko mesto na lestvicah prodajanosti. **PCF**

TRIK NA EN KLIK

Preprosto snemanje filmov.

Ker igra več kot očitna cilja na isto publiko kot *The Sims* in *Theme Park*, bo za devičnike v svetu iger poskrbljeno, saj bodo lahko film posneli z minimalnimi iskanji po menijih: veliko prizorišč, zvezd in objektov je lahko avtomatsko izbranih. A Lionhead obljublja, da bo več kot dovolj dela našel tudi vsak, ki se rad v stvari bolj poglobi. Molyneux govori o posnemanju prizorov iz *The Matrix* z natančnim izbiranjem predmetov in kota kamere. "Dolžine filmov so bolj ali manj neomejene zaradi števila prizorišč. Verjetno se bodo vrteli okoli 30 sekund, a lahko celo nekaj minut. In nekaj minut je lahko dolgo obdobje. Že samo ASCII-različica *Star Wars* traja štiri minute."



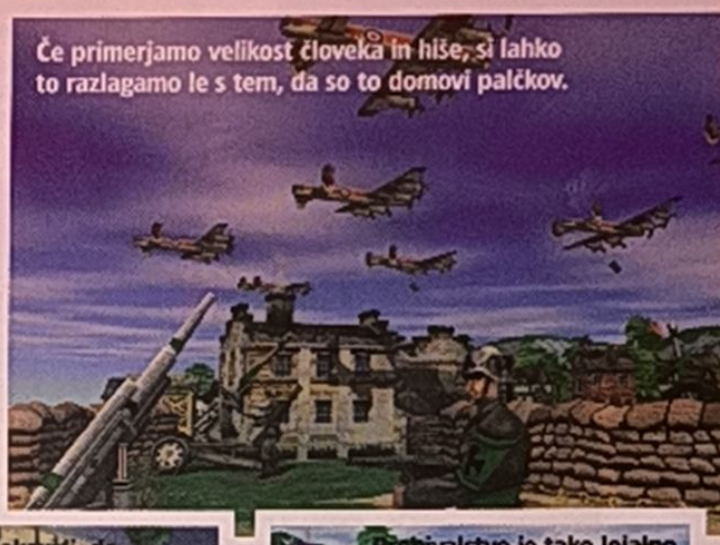
RAZVIJALEC
LIONHEAD STUDIOS

ZALOŽNIK: ACTIVISION
WWW.LIONHEAD.COM

Peter Molyneux je starešina igričarske industrije tako v Veliki Britaniji, kot tudi v svetu.

KDO SO LIONHEAD? To je razvijalska ekipa, ki jo je okoli sebe nabral Peter Molyneux, legenda industrije in nekoč čan Bullfroga. Če ne veste kdo je Peter, očitno res niste spremljali PC iger. Pogoste so debate koliko idej za klasične naslove kot so Theme Park, Magic Carpet, Populous in Dungeon Keeper pravzaprav dejansko izvira iz njegove glave, a nezpodbitno je bil ravno on vedno v središču medijske pozornosti in treba je reči, da doslej ni storil niti enega samega napačnega koraka.
KAJ DELAJO? Kljub obilici prejšnjih izkušenj ekipe, je The Movies šele druga igra tega studia. Prva je bila slavna Black&White, ki je bila silno dobro ocenjena in tudi prodajana, čeprav ni izpolnila popolnoma vseh božanskih obljub. Njeno nadaljevanje je prav tako načrtovano v naslednjem letu, skupaj z unikatno prazgodovinsko igro B.C. za X Box.

NEPOZABNO Najnovejša moda narekuje uporabo slonov v strategijah. *Empires: DOTW* temu sledi, kajti na debelokožne metalce sovražnikove vojske boste naleteli v korejski kampanji v obdobju, ko je na bojiščih prvič zavel vonj po smodniku.



↘REALNOČASOVNA STRATEGIJA

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

DATUM IZIDA
Oktober 2003

RAZVIJALEC
STAINLESS STEEL

ZALOŽNIK: ACTIVISION
WWW.EMPIRESRTS.COM

SSS je že izdelal svojo drugo naslovnico in tudi igra je povsem blizu.

KDO SO STAINLESS STEEL STUDIO? Svoj sedež imajo v Cambridgu, Massachusetts. Podjetje je bilo ustanovljeno leta 1998, njegov predsednik pa je znani Rick Goodman, eden izmed poglavitnih tvorcev uspešnega *Age of Empires*. Do sedaj so izdali le *Empire Earth*, strategijo, ki je zajemala celotno človeško zgodovino ter celo zabredla v prihodnost in je bil s strani kritikov sprejeta bolje, kot so potem kazali prodajni rezultati.

KAJ DELAJO? Podjetje se je zavezalo, da bo delalo samo kakovostne strategije. Žanrska usmeritev je nedvomno pozitivna, saj fantje tako vestno nadgrajujejo svoje znanje. Sklenjeno imajo večletno pogodbo z založniško hišo Activision, trenutno pa vse sile usmerjajo v *Empires: Dawn of The Modern World*.

Tomaž Bartolj potuje skozi čas in uničuje imperije po celem svetu. Nekako tako, kot največje epidemije nalezljivih bolezni.

So ljudje, ki radi igrajo strategije in so ljudje, ki jih radi delajo. Med slednje moramo šteti Ricka Goodmana, kajti možakar na njih dela, odkar je zlezel iz plenic. Prispeval je velik del programskih vrstic za legendarni *Age of Empires*, nato pa se je odločil, da si bo kruh pekel kar sam in je ustanovil Stainless Steel. Vrgel se je na *Empire Earth*, strategijo, ki je zajemala celotno človeško zgodovino. Kljub kakovosti naslov prodajno ni najbolje uspel, a Rick trdi, da je bil dobra izkušnja in da je sedaj odpravil vse pomanjkljivosti. Tudi prav!

Glamuroznosti se nikakor ni mogel upreti, a je tokrat vsaj nekoliko brzdal navdušenje nad dolgimi časovnimi obdobji ter se omejil na leta od srednjega veka, prek obdobja smodnika, do prve in druge svetovne vojne

Vsakoletna regata je odpovedana zaradi pomanjkanja parkirnega prostora.

ter modro izpustil osovraženo futuristično obdobje. Kdo se bo tepel? Dokaj tipični težkokategorniki – Američani, Francozi, Angleži, Nemci, Rusi, Kitajci, Japonci in Korejci. Po igranju sicer precej kratke predogledne različice lahko potrdimo, da bo raznovrstnost narodov resnično na zavidljivi ravni, pa naj se gre za vizualne učinke ali vrsto ter delovanje enot.

Srce bije hitreje

Rick je silno navezan na *Empire Earth*, zato se mu ni bil pripravljen odreči, zato je njegov grafični srček v "sfrizirani" obliki postregel v *Empires: DOTMW*. Čeprav na trenutke deluje, kot da je za barve skrbel hiperaktivni obožavalec mavrice, so teksture podrobne, liki pa natančno animirani.

Rick je dečko, ki se noče nikomur zameriti, zato je v igro vključil vse, kar bi si povprečno zahteven strateg lahko zaželel: preganjanje kmetov po rudnikih, precej formacij za vojake, ki pridobivajo izkušnje, navrgel je še junake v obliki voditeljev, ki blagodejno vplivajo na svoje može, posebne moči, ki so od naroda do naroda povsem različne, boj na kopnem, v zraku in na morju ter kopico nadgradenj.

Enoigralstvo bo sestavljeno le iz treh kampanj (spoznali borno razloge za glavobol Riharda Levjesrčnega v srednjem veku, korejskega admirala Yia v času prvih pušk ter generala Pattona v drugi svetovni vojni) in

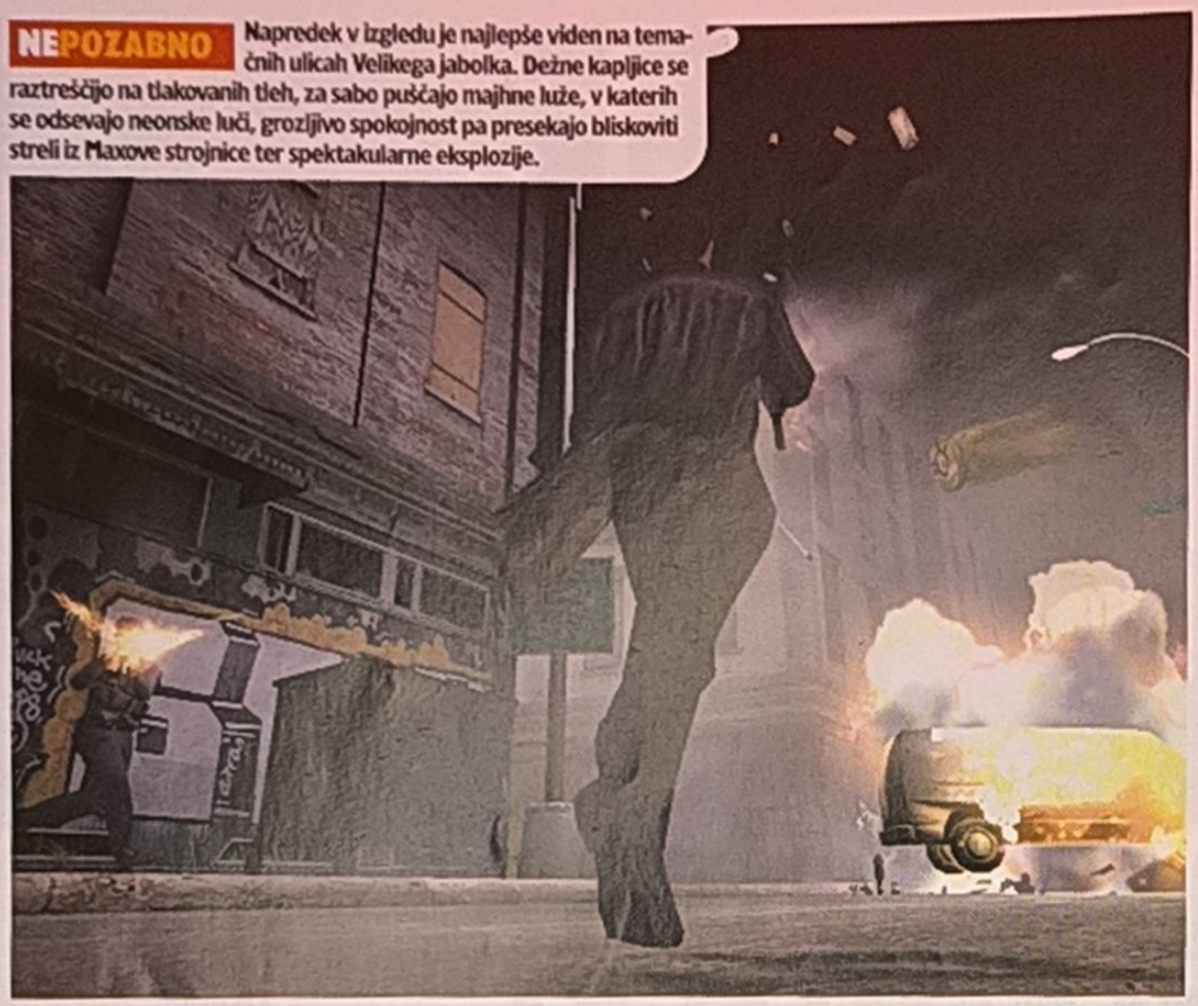
Skrbi me za kletne prostore gradu v času plime.

tako presenetljivo sploh ne bo pokrivalo vseh časovnih obdobij. Te boste lahko preizkusili na naključno ustvarjenih mapah v načinu skirmish, kjer vas bo gotovo čakalo nekaj deset možnosti, da boste lahko zadovoljili vse kaprice.

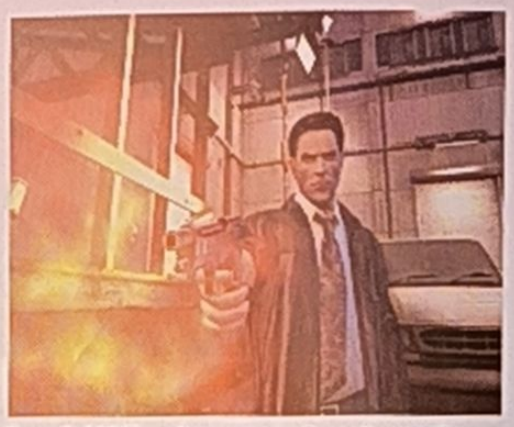
Verjetno glavni adut pa bo večigralstvo. Poleg vseh tipičnih lastnosti izstopata dva načina igranja. "Action" bo za vse obožavalce hitre igre in se bo odvijal na majhnih mapah, z malo virov, enote pa bodo cenejše kar pomeni takojšnjo in konstantno bitko. Za druge, bolj imperialno usmerjene pa je tu "Empire Builder" na velikih področjih, z dovolj rudarni in dražjimi enotami ter bolj vzdržljivimi obzidji. Ciljanje na izjemno širok spekter igralcev se lahko konča le izjemno slabo ali izjemno dobro. Mi v primeru *Empires* stavimo na zadnje.

PCF

NEPOZABNO Napredek v izgledu je najlepše viden na temačnih ulicah Velikega jabolka. Dežne kapljice se raztrešČijo na tlakovanih tleh, za sabo puščajo majhne luže, v katerih se odsevajo neonske luči, grozljivo spokojnost pa presekajo bliskoviti streli iz Maxove strojnice ter spektakularne eksplozije.



Starejši, pametnejši in še bolj zaljubljen v strelsko orožje.



Temačni NY ima lene smetarje, zato smeti z ulic pospravlja Max.

RAZVIJALEC
REMEDY

ZALOŽNIK: TAKE2
WWW.MAXPAYNE2.COM

Futuremark in splošno (pri)znani program *3DMark* izhajata prav iz podjetja Remedy.

KDO SO REMEDY?
Verjetno je med vami kar nekaj takih, ki ne vedo, da je *Max Payne* plod dela Evropejcev in ne Američanov. Podjetje je namreč locirano na Finskem, v kraju Espoo. Deluje že od leta 1995, njihova prva igra pa je bila skrajno zasvojljiva dirkalna arkada *Death Rally*. Nato so delali na programu za merjenje hitrosti grafičnih kartic, iz česar se je razvil znameniti *3D Mark*.

KAJ DELAJO?
Takoj po velikem uspehu *Maxa Payna* so se vrgli na predelave za konzole, uspeh te igre pa je prepričal tudi založnika Take 2, ki je odkupil vse pravice za serijo. Sedaj se vseh 20 zaposlenih osredotoča na nadaljevanje, ki bo nedvomno velika uspešnica. Zanimivo je, da bodo zopet najprej poskrbeli za lastnike PC-jev. Zato jih enostavno obožujemo!

↘TRETJEOSEBNA STRELSKA

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

DATUM IZIDA
Oktober 2003

Tomaž Bartolj ima hujše bolečine kot Max – raste mu modrostni zob.

Vzemimo Bruca Willisa in njegove atraktivne akcije ter ga kombinirajmo z Neom iz *Matrice* in Laro Croft iz *Zibelke življenja*. Najprej Brucu ukažemo, naj lasem vendar pusti, da zrastejo več kot milimeter, Neu vzemimo elegantni suknjič ter ga skupaj s spodobnimi hlačami in pasom namontirajmo na akcijskega junaka, nato mu v roke porinimo še pištole dekleta z našobljenimi ustnicami ter mu za nekoliko bolj mučeniški izraz na obrazu v hrano vmešajmo ekstra močno odvajalo. Kaj dobimo? Hipijevskega Bruca, ki neprestano serje, kolne suknjič, ki mu ni prav čez ramena, ter se pritožuje, zakaj se mora igrati z berettami in ne čim močnejšim. Na žalost eksperiment oblikovati Maxa Payna ni uspel. A iz katastrofe potegnimo vsaj eno modrost: Max je unikaten!

Prvi del je bila spektakularna strelska igra brez pravega konkurenta, saj je s svojim "bullet time" učinek, silno podoben ustavitvi časa iz *Matrice*), stripovskim podajanjem zgodbe ter glavnim likom, ki je s hudomušno grenkobnimi izjavami očaral prav vse, nekaj povsem samosvojega.

Drugačen, a isti

Kadar množice razgrabijo igro in hrepenijo po nadaljevanju, je najpametneje, da opustiš revolucionarne misli ter raje dodajaš začimbe v star recept. Remedy za to ne bodo uporabljali Vegete, temveč bodo nadgradili naštete elemente.

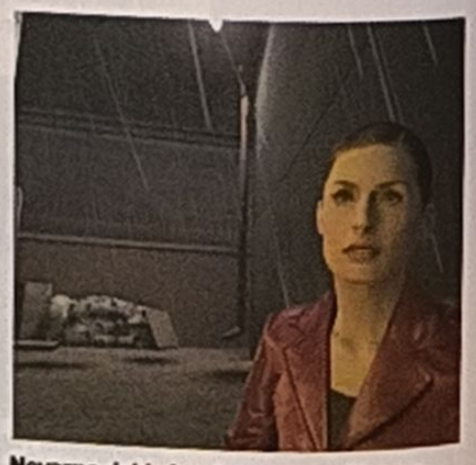
Zgodba se tako nadaljuje, kjer se je prejšnja končala. Gospod Payne je očitno najel Čeferine, kajti roka pravice ga oprosti najhujših obtožb in ga celo zopet vzame med svoje vrste. A Max je tip človeka, ki se iz postelje ne zna skobacati z desno nogo ter vedno pristane na levi. Smola ga pridno spremlja in kmalu je osumljen umora sodelavca. Kot da ne bi imel že tu dovolj problemov, se zaplete še v ljubezensko razmerje z znanko modrih angelov Mono Sax, ki je daleč od zgledne državljanke. Drugi del naj bi na splošno precej bolj gradil na likih in zgodbi, tako da nam bo v sporminu ostal še kdo drug, kot oboževani nesrečni policist.

"Bullet time" ostaja praktično nespremenjen, zato pa bo toliko bolj izboljšan izgled igre. Max bo sedaj za prikaz svojega trpljenja uporabljal več kot le eno grimaso, iz obrazov nastopajočih bomo lahko razbrali čustva, zaradi povsem prenovljenega sistema senčenja in osvetljevanja bodo eksplozije in učinki streljanja vizualno mnogo prepričljivejši. Dobrodošel je tudi fizikalni model trupel, ki bo sovražnike ob eksplozijah granat razmetaval naokoli, jih prepričljivo spremenil v negiben kupček mesa ali po uporabi molotovke v gorečo baklo.

Večigralstva tudi tokrat ne bo, obljubljajo pa daljšo izkušnjo in posebne načine igranja v slogu "New York Minute", ki ga poznamo iz prvega dela.

Čeprav dvomimo, da bomo igro res ugledali že konec meseca, pa bi skorajda lahko trdili, da bo Max ob izidu enakopraven nekaterim največjim PC naslovom konca leta. Zakaj pa ne – morda celo *Half-Life 2*.

PCF



Nevarno dekle je odgovorno za Maxovo strastno zaljubljenost.

KIBLiX

IT Linux FESTIVAL

oblikovanje: ZRCALO d.o.o.

Preverite novosti MOBILNE TELEFONIJE

Spoznajte prežeče NEVARNOSTI INTERNETA

Približajte se novim LINUX in OPEN SOURCE rešitvam

Dotaknite se prihodnosti

13. 14. in 15. november 2003

kiblix.org

KIBLA
Organizator

EPPmobile (ZRCALO) MOBILNO BANČNIŠTVO
Glavni sponzor

NARODNI DOM MARIBOR
Pokrovitelj

Pokrovitelj

TV3
Glavni medijski sponzor

Najdi.si
Glavni medijski sponzor

mobinet
Glavni medijski sponzor

Podjetnik
Glavni medijski sponzor

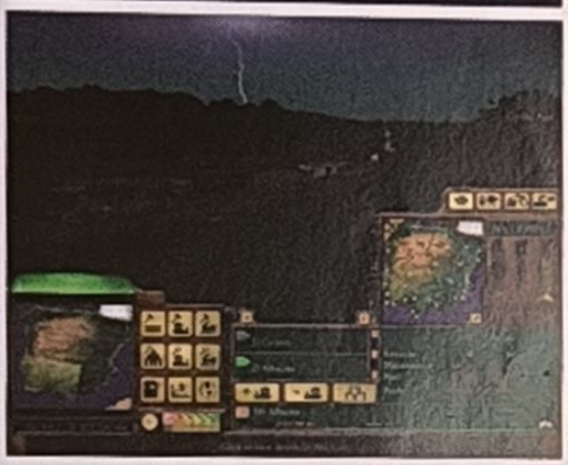
PCFormat T3
Glavni medijski sponzor

Ekskluzivni sponzor na medijskem področju

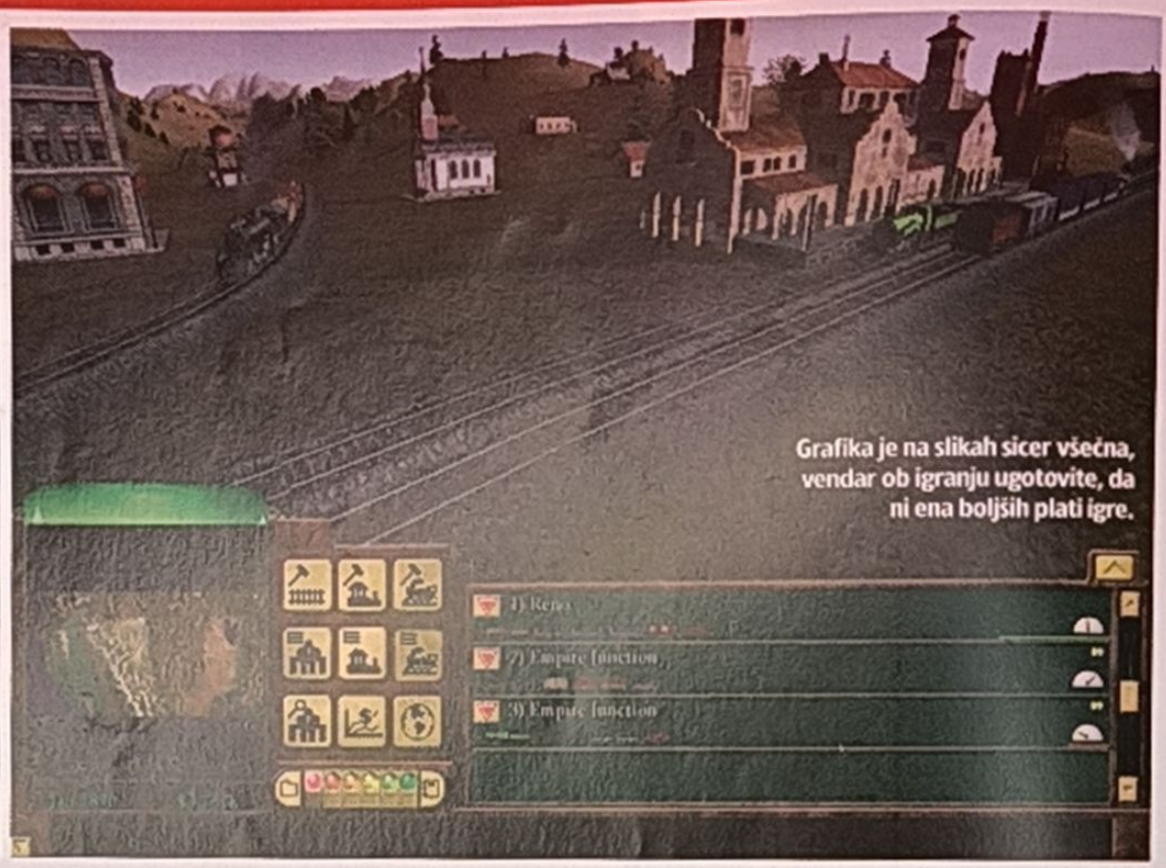
MySQL
Pingvin sponzor

ORACLE
Pingvin sponzor

Idilično mesto... Dokler vaš imperij vanj ne bo spravil železnice in težke metalurške industrije.



Novost v seriji sta tudi cikel dan-noč in vremenski učinki.



Grafika je na slikah sicer všečna, vendar ob igranju ugotovite, da ni ena boljših plati igre.

↘ MANAGERSKA SIMULACIJA

RAILROAD TYCOON 3

"Vlak? Kaj je že to?" se vpraša Nikola Janković, preden mu v roke potisnejo izvod nove poslovne simulacije.

Railroad Tycoon. Za nekoga vrhunski primer interaktivne zabave, za drugega le kup številk in neumnih premikajočih se vlakcev. Kakor koli gledate na serijo, je potrebno priznati, da se je majhna igra, ki jo je v začetku devetdesetih ustvaril programer z imenom Sid Meier, kljub primitivni grafiki uspela prebiti v srca igralcev in tlakovati pot prihajajočim managerskim igram v slogu *Transport Tycoona, SimCityja* in sorodnih.

13 let pozneje so najstniki postali moški, a je ljubezen očitno globoko zakoreninjena. Na progi Pragersko – Zidani Most smo resda redko videni gosti, vendar je *Railroad Tycoon* ohranil posebno mesto na naši polici za igre z nalepko "evergreen".

Serija se je vedno osredotočala na osnovno grafiko ter poskušala kar največji učinek doseči skozi domišljijo igralca in globino poslovnega modela. *Railroad Tycoon III* prvi del te trditve postavi na glavo, saj se igra odpravi v nevarne vode 3D grafike. In v tem je težava – rezultati so daleč od tistih, ki smo jih pričakovali – prva težava je nesorazmerje, saj so vlaki približno enake velikosti kot okolišnja mesteca, medtem ko so mesta prej zapuščene planote z nekaj hišami in večjimi industrijskimi strukturami. Pogled sicer lahko premikate, obračate, približujete in oddaljujete, vendar je igra daleč od stopnje 3D pogona, ki bi ga pričakovali v letu 2003. "Če ne bi želel ugajati tolikim, bi morda bil še kornu všeč," je izrek, ki bi ga skorajda lahko uporabili za avtorje – očitno so s 3D grafiko želeli pridobiti nove igralce, istočasno pa zadovoljiti tudi obožavalce serije. Na našo srečo jim je uspelo vsaj slednje. Za občasne stratege predstavlja *Railroad Tycoon* še vedno preveč zapleteno izkušnjo, za katero je potrebno obilo potrpljenja.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Take 2
Na spletu www.railroadtycoon3.com
Min PIII-600, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Opt P4 1GHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ
60 URAH

ČISTA RESNICA
Potrebnih je bilo šest let, da so zgradili čezcelinsko železnico v ZDA.

Na prvi tir

Vaša naloga v *Railroad Tycoon III* je ustanoviti železniško korporacijo in v nekaj letih zaslužiti milijone. To boste storili s povezovanjem mest, ustanavljanjem železniških povezav in prevažanjem potnikov in tovora. Preprosto, kaj? Koncept morda že, vendar zaradi svoje globine ostaja osnovno pravilo, da ne smete prehitro obupati.

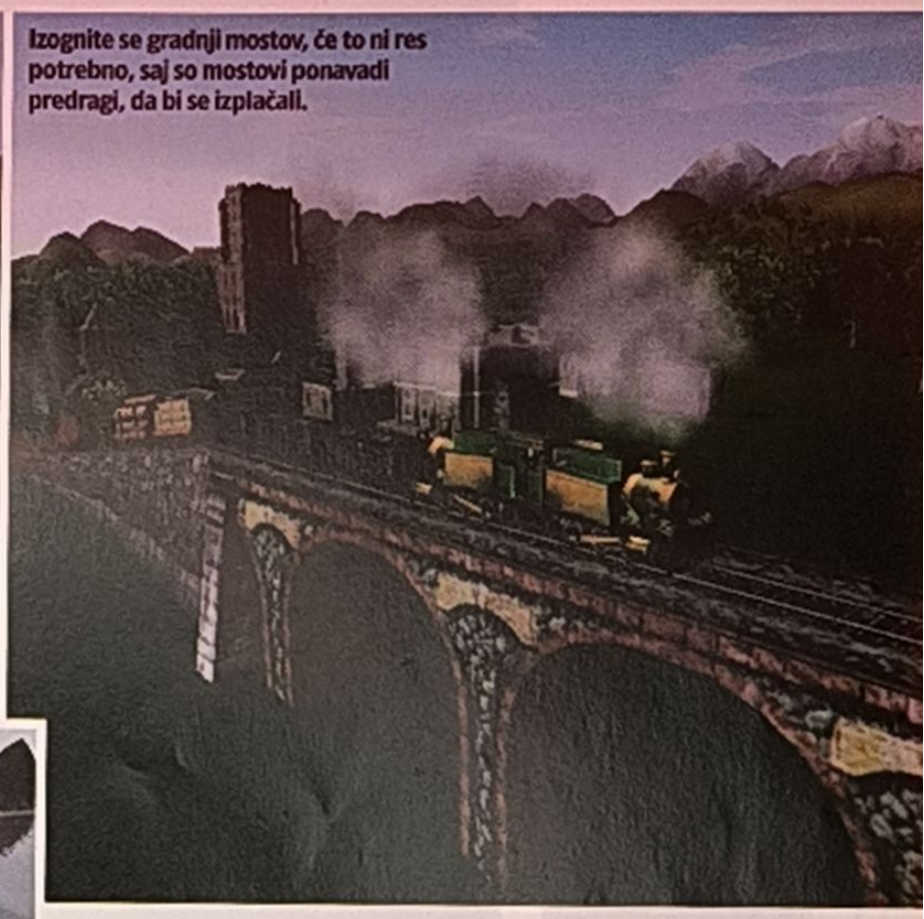
Seveda pa ni vse v prevažanju tovora in opazovanju vlakcev v 3D. Od velikosti mesta in industrije je odvisno, katere vrste tovora sprejemajo in generirajo posamezne postaje in včasih je potrebno skrbno načrtovanje in povezovanje postaj v slogu slovite produkcijske verige v *Settlers*. Postaje in njihovo okolico lahko nadgradite z najrazličnejšimi zgradbami, ki vplivajo na učinkovitost vašega železniškega omrežja. To so lahko restavracije in hoteli za povečanje števila potnikov, pošta za povečanje poštnega prometa ali skladišča blaga za povečanje tovornega prometa. Pomemben del igre je tudi natančna simulacija borznega tržišča, iz katere lahko o delovanju finančnih

MOD RAZLIČICE

Kot smo omenili v opisu, je ena težav grafičnega pogona tudi nesorazmerje med velikostjo vlakov in okolja. V kolikor boste torej želeli ustvariti svoje zemljevide, se boste morali ali odpovedati umetniški vrednosti in postaviti Pohorje velikosti lokomotive, ali pa se raje osredotočiti na manjša okolja, ki jih boste lahko izdelali bolj sorazmerno. Kljub temu pa lahko glede na število obožavalcev serije kaj kmalu pričakujete številne nove zemljevide, na katerih boste lahko preizkušali svoje poslovne sposobnosti.
www.railroadexpress.cjb.net

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE ↗ Zgodovino ↗ Globino poslovnega modela ↗ Učinkovit vmesnik
SOVRAŽILI BOSTE ↙ Nepotrebno 3D grafiko ↙ Majhne zemljevide ↙ Glasbeno podlago

Posameznim lokomotivam lahko sledite na njihovi poti, vendar avtorji žal niso vključili prvoosebnega pogleda.



Izognite se gradnji mostov, če to ni res potrebno, saj so mostovi ponavadi predragi, da bi se izplačali.

Hm, ni vam potrebno graditi postaj z rdečo streho. Vlaki ne bodo zadeli strehe.

borz izveste marsikaj.

Igrate lahko skozi kampanjo s 16 scenariji, ki vas popeljejo po zgodovini železnice na evropskem in ameriškem kontinentu – od parnih začetkov in prvega povezovanja mest, preko prve in druge svetovne vojne do današnjih dni in ultra-sodobnih lokomotiv, ki brez težav presegajo hitrosti 150 km/h. Po dokončanju kampanje se lahko lotite 10 samostojnih misij, prostega načina igranja ali večigralstva, v paketu pa dobite tudi urejevalnik zemljevidov, s katerim lahko ustvarite nove scenarije.

Na zahodu nič novega?

V igri pa se ni spremenila samo grafika. Ob obračunu potniškega prihodka se sedaj upošteva tudi privlačnost vlaka, zaradi česar se boste namesto najbolj učinkovitih lokomotiv večkrat odločali za nakup lepih (in ponavadi dražjih). Potniki so pripravljeni več plačati za prevoz z ekspresnim vlakom, brez tovornih vagonov. In ko smo že pri vagonih – sedaj jih lahko na eno lokomotivo pripnete do osem, namesto dosedanjih šestih.

Določene objekte za podporo (kot sta stolpa za pesek in vodo za parne lokomotive) lahko dodajate tudi izven postaj, omogočena pa je gradnja mostov preko dolin in ne več samo preko rek. Ob revolucionarni spremembi videza so obnovili tudi vmesnik – namesto dosedanjega večkrat utrujajočega klikanja po večplastnih menijih, so sedaj vse pomembne funkcije in informacije kar na glavnem zaslonu.

Namesto da bi industrijske objekte samo kupovali, jih lahko sedaj kar zgradite ter tako sami ustvarite interes za določeno blago. Industrijske stavbe je mogoče tudi nadgrajevati, s čimer si pridobite možnost izdelave večjega števila materialov. Z industrijo lahko tako prav lepo služite tudi v mestih brez vaših vlakov – preprosto zgradite tovarno in počakajte, da vam tekmeci pričnejo dovažati potrebne surovine in odpeljejo končane izdelke.

Nova je tudi možnost, da se izognete vsem obveznostim mikro-upravljanja – ki pa, roko na srce, le ostaja bistvo same igre. Bo pa v poznejši fazi, ko že imate veliko število vlakov, prišla prav možnost, da lahko vlakom določite stopnjo avtonomije. Tako vam ne bo potrebno določiti vrste vlaka, katere vagone bo kompozicija vsebovala in podobno – vse to bo storjeno samodejno, glede na ponudbo in povpraševanje na posamezni postaji.

Railroad Tycoon je torej dobil nov obraz (ki nam, to moramo jasno povedati, ni tako všeč, kot smo upali), vendar na veselje ljubiteljev serije ni odpravil simulacijskega pristopa in globoke strategije, ki smo jo od njega vedno pričakovali. Igra je z nekaj dodatnimi možnostmi in prenovljenim vmesnikom sicer omogočila lažji začetek novim igralcem, vendar to še ne pomeni, da jo boste obvladali, če se ji niste pripravljeni popolnoma posvetiti.

PCF

ČEZ DRN IN STRN

Polaganje tračnic ostaja ena pomembnejših aktivnosti v igri in načrtovanje poti za vašo železnico je lahko ključnega pomena. Pretehtati boste morali, ali je bolje porabiti bogastvo za kopanje predorov in postavljanje mostov ali pa preprosto udariti kar čez gore, pri čemer pa boste dolgoročno izgubljali zaradi počasnosti vlakov in večjih možnosti okvare. Tako kot v dosedanjih igrah, bo tudi tokrat med polaganjem tračnic jasno navedeno, kakšen bo strošek dela in kako težko se bodo vlaki premikali čez teren.

PCFormatOcena

Globoka in privlačna kot vedno...

...a še vedno le za ozko ciljno skupino

MOD MOŽNOSTI
Urejevalnik zemljevidov

VEČIGRALSTVO
Preko interneta

"Korak v 3D za strateško serijo, ki tega ni potrebovala."

80%

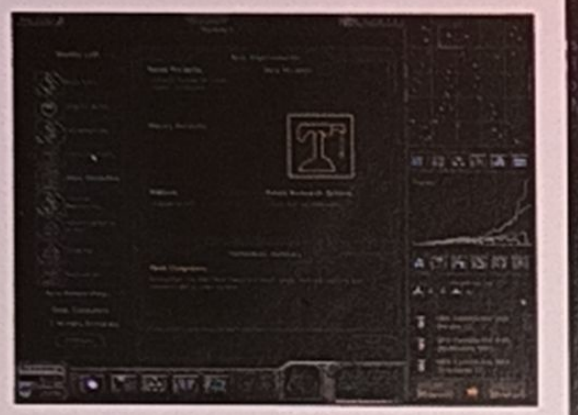
POGLED DRUGAM

ČE SVOJE POSLOVNE ŽILICE NE POTEŠITE V SLUŽBENEM ČASU...

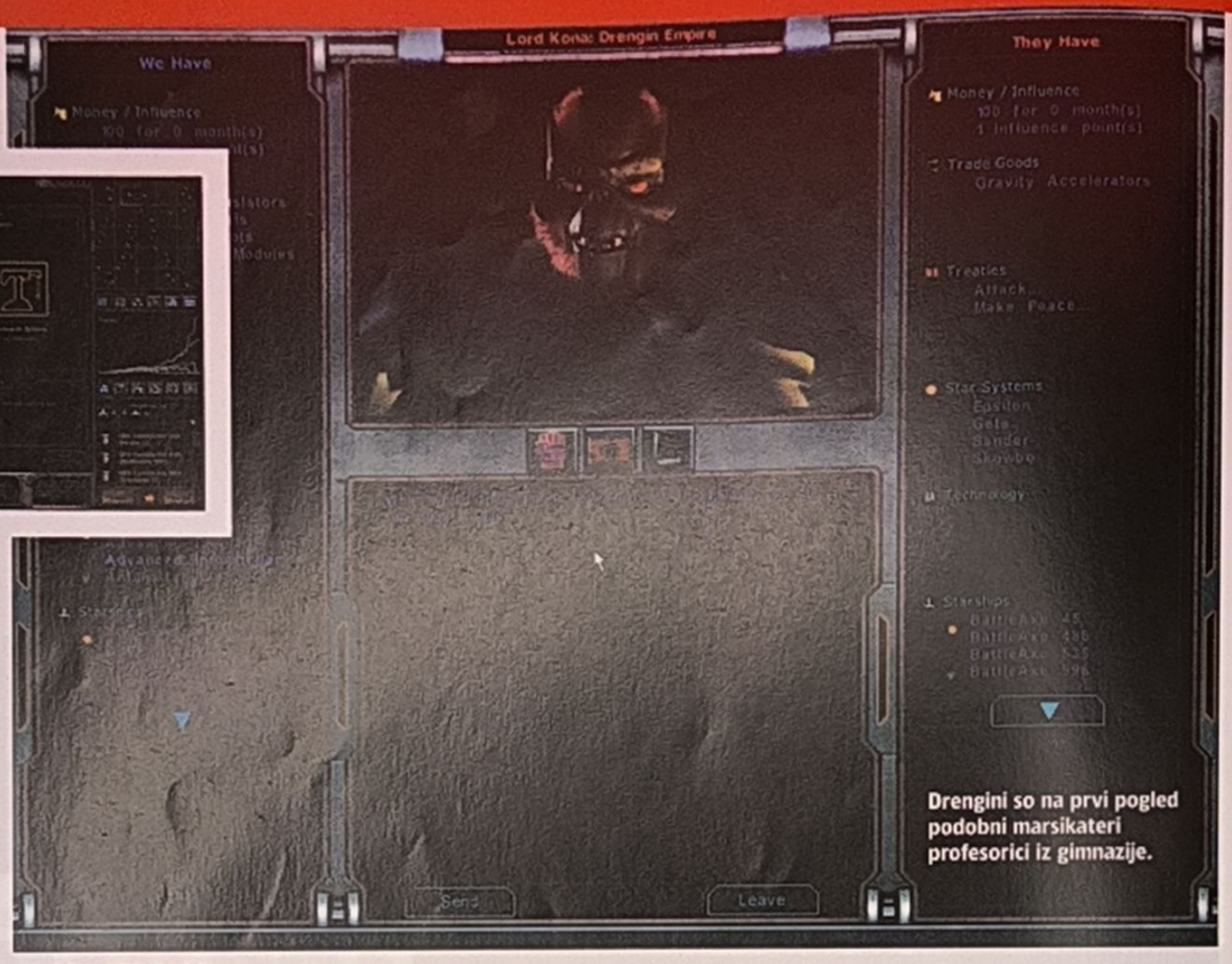
>> **CHAMPIONSHIP MANAGER 4** 90%

>> **ROLLERCOASTER TYCOON** 83%

>> **SIMCITY 4** 90%



Ni si možno ogledati, kaj boste raziskali naslednje, kar je ob prvem igranju odlično.



Drengini so na prvi pogled podobni marsikateri profesorici iz gimnazije.

DOKAZANO S STATISTIKO

Ah te številke... Tudi v vesolju ne lažejo.

6 Osnovnih ras (igrate lahko le kot Terran)

30 Manjših ras (nekatere so resnično zelo grde)

300+ Tehnologij za raziskovanje

1994 Leto, ko je prvič izšla

PREMAGAJTE OVIRO

Dogovor ni preprost, ko vsak govori le svoj jezik.

PREMAGAJTE JIH!

KDAJ Po desetih minutah

PROBLEM Nekaj minut po ustanovitvi druge kolonije boste s svojo ladjo naleteli na nekaj tipov iz vesolja. Ne morete jim reči niti "izginite mi izpred oči, umazane vesoljske opice", saj ne razumete niti besedice.

REŠITEV Dve možnosti: lahko pričnete raziskovati jezike ter ustvarite univerzalni prevajalnik in jih pošteno prekolnete v svojem jeziku ali pa pričnete raziskovati kakšno über-bombo; v tem primeru se vam sploh ne bo potrebno pogovarjati.

↘ STRATEGIJA

GALACTIC CIVILIZATIONS

"Nov dan, nov galaktični spopad..." Le kako se je do teme sovražno nastrojeni Dan Grillopoulos, znašel v prazninah vesolja?

Ljudje se ponavadi ne zavedajo, da večino iger, ki jih dobimo na opis, prejmemo brez škatle, priročnika in kakršne koli pomoči. In to ponavadi pomeni, da nimamo niti najmanjšega pojma, kaj moramo storiti. Pri prvoosebni strelski igri to sicer ni problem, ampak med igranjem strategije, leti po uredništvu *PCF* več kletvic, kot jih je bilo ob "navdušenju" nad nadzornim sistemom v novem *Tomb Raiderju*. In verjemite nam, da je bila zmeda v prvih nekaj urah igranja *Galactic Civilizations* na zavidljivi ravni. Sedaj pa si predstavljajte sočni besednjak, ki smo ga uporabljali.

Na srečo ima *Galactic Civilizations* online korenine in je zato za igro na spletu na voljo ogromno število nasvetov, vodičev in strategij. Igra povzame obliko klasične vesoljske strategije v obliki *Master of Orion*, v kateri s svojimi ladjami raziskujete ogromno vesolje in ga počasi kolonizirate.

Vendar pa vas *GC* sprva nima preveč rad – vse konkurenčne civilizacije vedo, kje se nahajajo najboljši sistemi, tako da vašo možnost kolonizacije planetov, ki ste jih odkrili z raziskovanjem, kvari dejstvo, da jih je sovražnik najbrž že koloniziral. Na začetku igre se torej ne boste najbolje obnesli – večina ras bo dirkala s kolonizacijo najboljših planetov, vaši ubogi Terrani pa bodo zaostali.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Empire
Splet www.galciv.com
Min PIII 600MHz, 128Mb RAM
Opt P4-1 GHz, 256Mb RAM, 16Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 2 MESECIH

ČISTA RESNICA Molite, da v vesolju obstaja inteligentno življenje, ker na Zemlji nismo ravno na vrhuncu inteligence.

Rasne težave

Ustavimo se torej pri tej trditvi – igrate lahko samo kot Terran. Večina iger omogoča izbiranje med rasami, v *Galactic Civilizations* pa vam je na voljo samo ena: ljudje. "Kaj pa večigralstvo," zavpije razjarjeno ljudstvo. "Ne morejo vsi igrati v vlogi ljudi, to bi bilo dolgočasno!" "Ah," pravi razvijalec in z očmi išče izhod. "Da, želeli smo vam povedati. Torej..." Opazi vrata in jo ucvre. Horda krvi lačnih strategov se usuje za njim. Tip teče naprej in kriči čez ramena: "... večigralstva ni. Gre za revolucionoarni koncept v tehnologiji pri oblikovanju iger..." Prispe do vrat, jih zapre in zaklene za sabo. "... imenuje se način za enega igralca!" In izgine.

No, dejstvo da ste človek (in, priznajmo si, večina igralcev strategij smo še vedno *le* ljudje), ne bo omejilo igre do take mere, kot predvidevate, saj lahko na samem začetku spremenite nastavitve za vsako raso. Etično ravnotežje igra pri tem pomembno vlogo. Vsaka vesoljska rasa ima moralno ravnotežje – slonovskih Arceanov je sama dobrota in imajo odličen spomin, medtem ko so Drengini v času šolanja najbrž jedli mačke, nato pa so preprosto likvidirali celoten razred na šoli. Vse to in inteligenco vsake rase lahko torej spremenite.

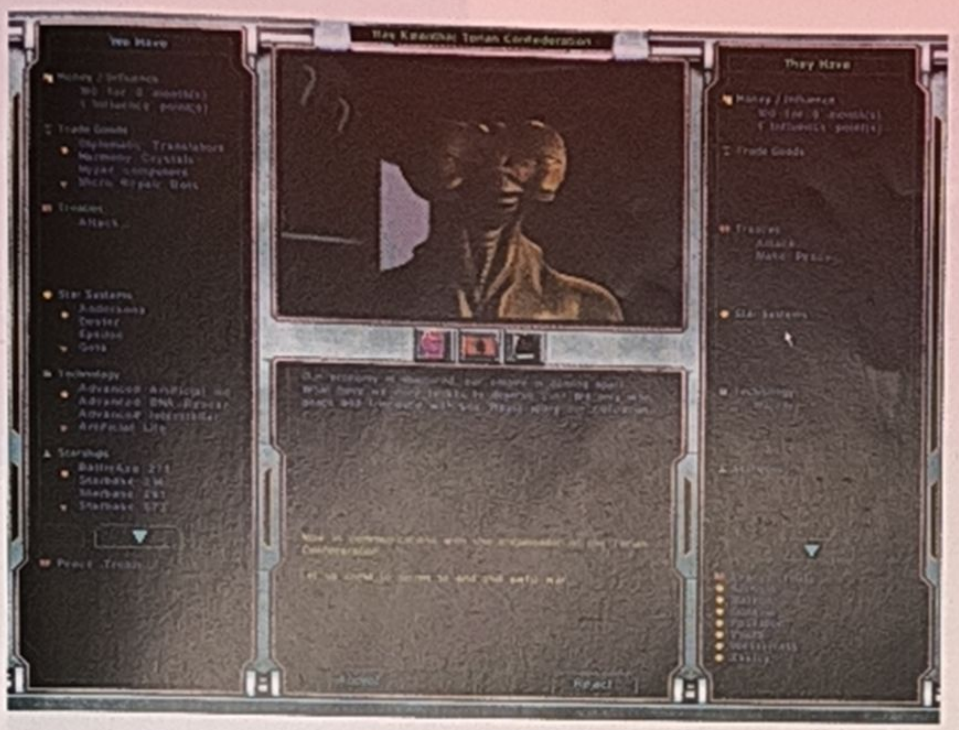
Podrobnosti...

Ljudje pričnemo z moralo na sredi tehtnice, vaši odzivi na različne dogodke pa bodo vplivali na to, kako se bo zadeva odvijala in od tega nadalje, kako se bodo druge rase obnašale do vas. Če se, na primer, odločite žrtvovati ljubke kentavre z Diomede IV in si pridobiti kratkoročno finančno injekcijo, namesto da bi jih zaprli v naravni rezervat, boste s tem razjezili Arceane in zadovoljili Drengine (sicer vas zaradi tega ne bodo nehali napadati –

VAŠA PRVA URA

LJUBILI BOSTE ↗ Težave pri komunikaciji ↗ Izvenzemeljski koncept, znan kot "hu-mor"

SOVRAŽILI BOSTE ↙ Zlobne Drengine ↙ Včasih utrujajoče grajenje in raziskovanje



Torijci vam podajajo lovko v znak prijateljstva. Ali jo boste sprejeli?

navsezadnje so hudobni – le občudovali vas bodo, medtem ko temeljito uničujejo vašo raso). Druga koristna sprememba v primerjavi z neskončnim raziskovanjem in nadgrajevanja mest v *Civ*, je tudi sestanek Združenih Planetov, na katerem se šefi vesolja dogovarjajo o galaktičnih zakonih, ki jih morajo upoštevati vse rase (razen, seveda, če se ne umaknejo iz Združenih Planetov). Vaš glas v Združenih Planetih je odvisen od vpliva – in vpliv je odvisen od kosa vesolja, ki ga nadzirate ter od možnosti, da bi se kolonije v okviru vašega medplanetarnega kraljestva uprle. Na vse to vpliva še število prebivalcev, velikost planeta in še cela vrsta drugih dejavnikov.

Jezik nasilja

Tako kot pri seriji *Civilization*, s povečevanjem težavnostne stopnje tudi računalniški nasprotnik postaja vse težavnejši. Umetna inteligenca je na dokaj visoki ravni in če odmislimo začetno prednost poznavanja neodkritih planetov, se mora spopadati z enakimi pogoji kot vi, kar v igro prinaša negotovost. Če bodo opazili, da kopičite vesoljsko floto ob enem izmed planetov, vas ne bodo vedno pozvali, da se umaknete; pričakujete lahko, da bodo po tihem pričeli svoje ladje postavljati kot obrambo na svoje planete. Uporabljali bodo vohune, da pridejo do odločitve ali vas naj napadejo ali pa le financirajo revolucionarje ter vas s tem destabilizirajo. Sicer pa se še vedno zgodi, da vas bodo (sicer redko, a vseeno) poklicali na razgovore brez vsakega smisla ali pa se prehitro predali, brez pravega boja.

Drugače pa je igra veliko bolj nagnjena k humorju, kot je bila včasih preveč resna *Civilization*. Namesto da bi vam z dolgovezni-mi besedami opisali nov raziskovalni projekt o umetnem življenju, vam pove nekaj takšnega kot: "V bistvu so podobni morskim opicam, vendar so boljši ter dvigujejo moralo in število prebivalcev na vaših planetih. Ne vprašajte, kako." Ali pa napredno tehnologijo Omni-Computer opiše kot "močno nadgrajen 286". Ta osvežujoč humor pozitivno vpliva na celotno igro, saj se vam ne bo mudilo čim hitreje zapirati sporočilnih oken, temveč si boste vzeli čas, da bi prebrali na tisoče lepo sestavljenih in resnično zabavnih sporočil, ki vas bodo med igranjem zabavala. Razveseljiva sprememba za tako globoko igro. **PCF**

Dvoglave veverice. Hm, ali se nam obeta pojedina?

Nove tehnologije vam omogočajo izpeljati planetarne napade na več različnih načinov.

PCFormatOcena

- Najboljša igra "civ" po *Civilization III*
- Pomanjkanje večigralstva je velika težava
- **MOD MOŽNOSTI** Ni jih, vendar igro neprestano nadgrajujejo
- **VEČIGRALSTVO** Zaskrbljeni smo, da ne obstaja

"Humoristična, razburljiva in obvezen nakup za vse ljubitelje *Civilization*." **86%**

TEGA NE ZAMUDITE!

"Starship Troopers na vašem zaslonu."

KAJ JE? Ko napadate planet, vzemite s seboj prešito odejo za piknik, nekaj mletega mesa, milijon vojakov in limonado. Dodajte še nekaj novih tehnologij, na primer makrobiotične glivice.

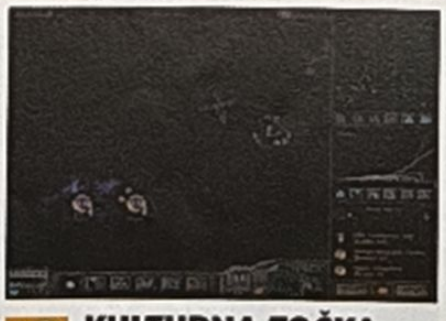
KJE JIH NAJDETE? Vsakič, ko uničite planetarno obrambo, lahko hitro naložite transport z vojaki z enega planeta ter izvršite invazijo na drugega.

ČLOVEK NA LUNI

Kako dobiti Alderaane ali Talis s svoj doseg...

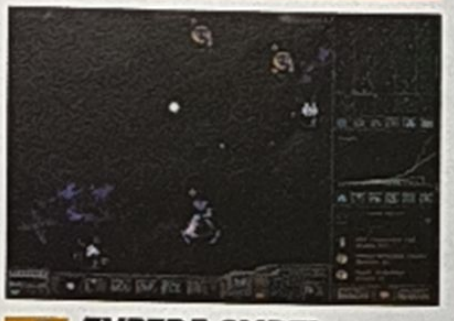
01 VESOLJSKI KAVBOJI

Dragi graditelji gradijo vesoljske baze. Ti so nujni za žetev galaktičnih artefaktov, od katerih dobite bonuse za pomembne dobrine, kot so ekonomija, vojaška moč in morala.



02 KULTURNA TOČKA

Baze so tudi kulturne točke, v slogu serije Babylon 5 ter dajejo občutne bonuse različnim zmogljivostim, hkrati pa so tudi priložnost za prisostvovanje kakšni kakovostni vesoljski operi.



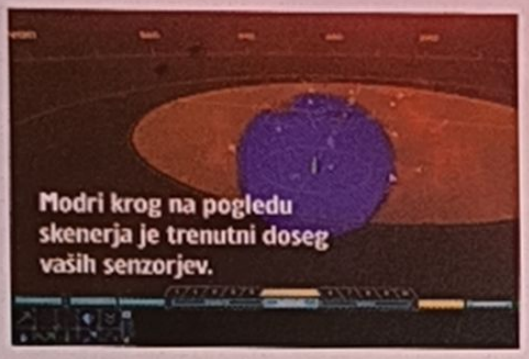
03 ZVEZDE SMRTI

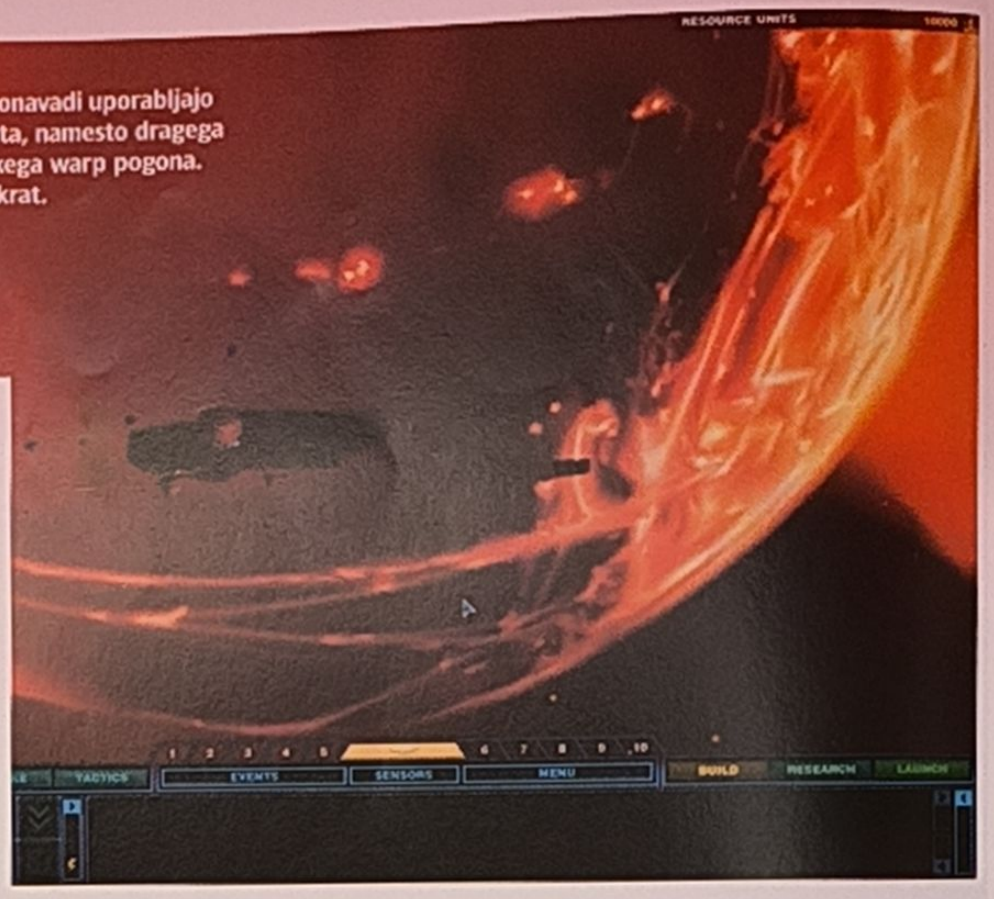
Vaše zvezde lahko sčasoma nadgradite na stopnjo Terror Star. So natanko to, kar mislite, da so – ukradena ideja iz Star Wars, ki omogoča popolno uničenje sovražnega planeta.

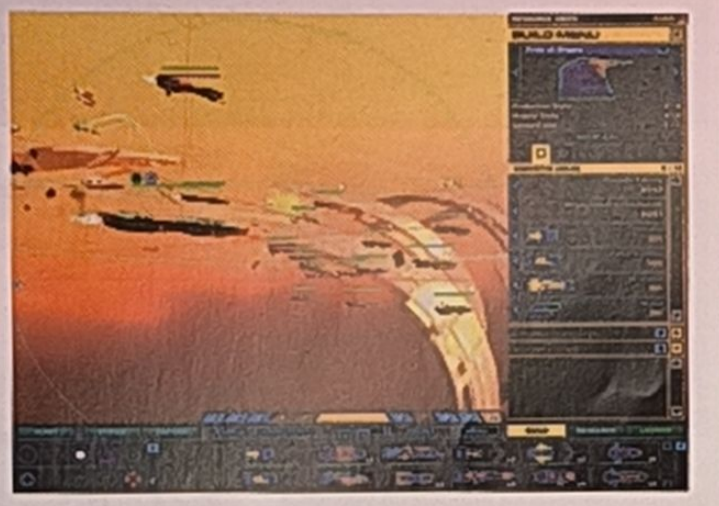
POGLED DRUGAM

POSKUSITE TUDI TE VESOLJSKE SIMULACIJE

- >>**MASTER OF ORION 3** 62%
- >>**STARSHIPS UNLIMITED** 76%
- >>**HOMEWORLD 2** 91%


Modri krog na pogledu skenerja je trenutni doseg vaših senzorjev.


Vagyrji ponavadi uporabljajo warp vrata, namesto dragega higaranskega warp pogona. Razen tokrat.



REALNOČASOVNA STRATEGIJA

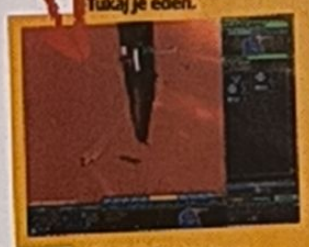
HOMEWORLD 2

Telo Dana Grilliopoulosa je utrujeno in želi v posteljo. Um ga prepričuje, da še ni čas.

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat OKTOBER 2003

TEGA NE ZAMUDITE!

***Homeworld 2* ima toliko spektakularnih trenutkov, da je med njimi težko izbrati. Tukaj je eden.**



KAJ JE Potem ko ste pobrali artefakt, imenovan Oracle, se hiperpogon vaše matične ladje prične čudno obnašati. Najprej celotno floto ladij vrže iz warp vesolja na ladijski odpad, kjer vas prične obkrožati neskončno število robotov; zatem se vaša matična ladja prične hitreje premikati naprej, tako da mora preostanek vaše flote pohiteti, da ji ostane blizu, saj vas Oracle neustavljivo vleče do posebnega dela vesoljskega odpada...

KJE JO NAJDETE Ko dobite Oracle, mistični artefakt bla bla bla... V bistvu četrta misija v igri.

Pri PCF-ju smo od nekdaj bili dokaj galantni in se zato precej zabavamo na novinarskih dogodkih, na katerih založniki predstavljajo svoje prihajajoče igre, ko kdo izmed prisotnih novinarjev obvezno zastavi vprašanje: "In koliko poligonov imajo objekti?" Takrat se le nasmehnemo, veseli dejstva, da sami ne zastavljamo tako neumnih in vsakdanjih vprašanj. Pih...

Razen takrat, ko je potrebno omeniti neverjetno povečanje števila poligonov od prvega *Homeworlda*. Ker pa se še vedno bojimo, da nas bodo naši učeni novinarski kolegi izobčili iz družbe, če bomo na tem gradili opis, bomo to omenili le na hitro. Pridite bliže, prišepnili vam bomo: z 2.200 poligonov v *Homeworldu* do 75.000 poligonov v *Homeworldu 2*. Impresivno, kaj? Gole številke vas sicer ne bodo navdušile, vendar je težko z nekaj besedami povedati, koliko boljša je igra v živo, kot na posnetkih zaslonov, tako da smo preprosto morali poskusiti tudi s tem.

Še bolje kot prej?

Sicer je potrebno priznati, da gre za še več že videnega, a ko z besedno zvezo "že videno" opisujemo neverjetni *Homeworld* ter mu dodamo nekaj popravkov in dodatkov, izboljšan videz in popravljene napakice – kaj je lahko s tem sploh narobe? Približajte se svoji matični ladji in se počasi premikajte ob njeni površini – slišali boste cviljenje lupine, in ko se približate njenemu senzorskemu polju (posamezne komponente velikih ladij so ločene tarče), se oglasi radar. Ob nadaljnjem premikanju ob lupini se zaslišijo razbijajoči grozljivi zvoki, nato pa se ena stran ladje odpre in iz nje izpluje bojna križarka. Stopnja podrobnosti je fantastična, od neverjetno podrobno izdelanih kabin posameznih lovcev do zaobljenih kljuk gospodarskih ladij za pobiranje surovin in kadečega se površja razpadajoče letalonosilke, ki poskuša preživeti zadnji napad sovražnika, tik preden v veličastni eksploziji zapolni celoten zaslon.

KAR MORATE VEDETI

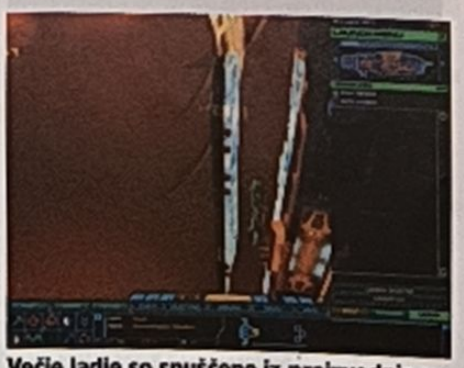
Založnik Sierra **Splet** http://homeworld2.sierra.com

Min 750MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

Opt P4 2GHz, 512Mb, 128Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 15 URAH

ČISTA RESNICA Ladje v *Homeworldu* so navdihnili Peter Elson, Chris Foss, John Harris in še nekaj drugih.

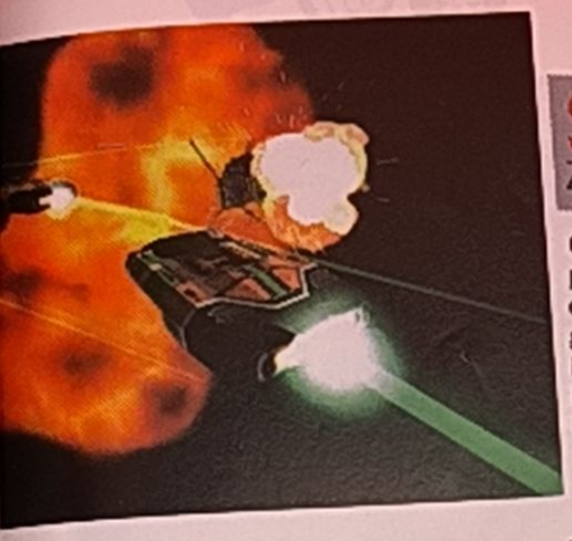

Večje ladje so spuščene iz proizvodnje v celoti, takšne, kot jih pozneje nadziramo.

Igranje v načinu za enega igralca vam sicer ne bo vzelo veliko časa, vendar ponuja kar nekaj resnično spektakularnih prizorov. V večini primerov gre za variacijo na koncept poišči/uniči, vendar so misije tako dobro zasnovane, da nikoli ne boste imeli toliko časa, da bi o tem dejansko razmišljali. Zgodba je polna preobratov ter sledi popotovanju higaranske matične ladje, ki želi ponovno združiti tri jedra hiper-vesolja in prebuditi mistični Sajuk.

Je res tako dobra?

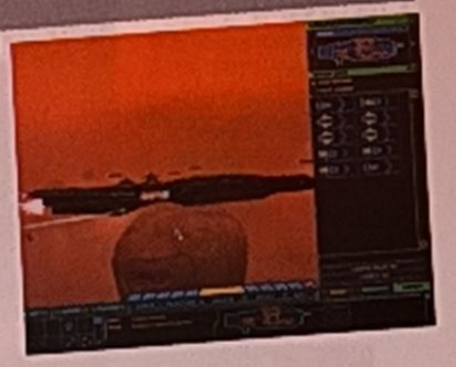
Enoigralski način je koristen tudi zato, ker boste skozi misije spoznali, kako kombinirati moči posameznih ladij – od tega, da boste protilovske korvete uporabljali za zaščito bombarderjev, do napadov na sovražne letalonosilke z uničevalci, ki jih podpirajo fregate z ionskimi topovi. Ko smo že pri tem, povejmo še, da v kolikor v misijo pošljete pravo kombinacijo plovil, bo računalnik v

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Ko ladje napadejo ↗ Že opazovanje zvezd ↗ Hipervesolje **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Hudobne Vagyrje ↙ Včasih moteč nadzorni sistem ↙ Grd resnični svet



SPRE-SPRE-SPREMEMBE

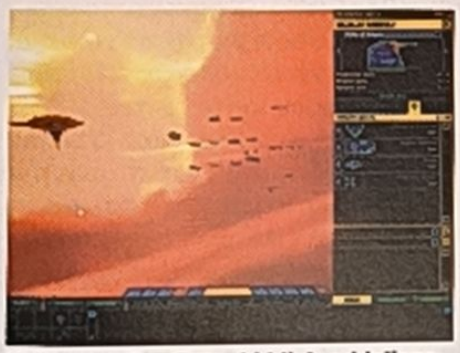
Zvezde danes izgledajo precej drugače...



Od izida *Homeworlda* in njegovega pol-nadaljevanja *Cataclysma*, se je precej spremenilo. Vse spremembe sicer niso nujno dobre, na srečo pa so odpravili večino težav predhodnika. Kot prvo, so rešili težavo dolivanja goriva lovcem iz *Homeworlda*; ladjam nikoli ne zmanjka goriva ali streliva. Kot drugo, poslovili smo se od praznega zvezdnatega ozadja, zaradi katerega so v prvem delu ladje izgledale tako dobro, zamenjala ga je pa izjemna raznolika grafika – od monstruoznih asteroidov do razbitin vesoljskih ladij v velikosti solarnih sistemov. In naposled, vsi ukazi za raziskovanje in sestavljanje so združeni na glavnem zaslonu; kombinirana orodna vrstica je preprosta za uporabo in hitro se skrije, ko pride čas za uživanje v kakšnem veličastnem razgledu.

večini primerov opravil kar sam – umetna inteligenca je dovolj dobra, da bodo plovila samodejno napadla ladje, proti katerim se najbolje obnesejo. To sicer pomeni, da bodo vaši majhni higaranski prestrezniki in vagyrske jurišne ladje pokončane na začetku vsakega boja, saj je veliko ladij specializiranih proti njim, vendar pa je na splošno gledano boj precej uravnotežen.

Zadeva je precej užitna tudi zaradi lahkote ukazovanja izumljanja tehnologij, sestavljanja ladij in zbiranja surovin – do teh akcij dostopate kar iz glavne orodne vrstice. Modularni sistem nadgradenj sicer pomeni, da ni možnosti za preveliko število bojnih križark, kar bi lahko zmotilo igralce, ki se v večigralskem načinu osredotočajo na



Naša mogočna flota, ki kljub oddaljenosti izgleda še vedno več kot impresivna.

ekstremistične strategije, vendar vse skupaj pozitivno vpliva na igralno izkušnjo.

Dobra poteza razvijalcev je tudi strateški zemljevid, ki je kar oddaljena različica standardnega vmesnika, z drugačnimi prikazi in pregledi. Tukaj je tudi avtomatizirano zbiranje surovin – ko enkrat izpolnite "gospodarske" cilje misije, bo računalnik nadaljeval s samodejnim nabiranjem surovin in vam tako prihranil utrujajoč proces iskanja in skrbi za svoje "rudarje".

Za večigralstvo ne bi mogli reči, da je razočaranje, vendar mu manjka nekaj genialnih prijemov, ki smo jih deležni v načinu za enega igralca. Umetna inteligenca plovil v eno- in večigralskem načinu je na zadovoljivi stopnji, vendar ni pretežka, zaradi omejitve proizvodnje posameznih enot in ne pretirane raznolikosti, pa boste čez čas morali priznati, da gledate podobne (a čudovite) vesoljske boje.

Animacija ali ne?

Zanimivo je, da so se pri Relicu tudi tokrat odločili za uporabo "animatičnih" vložkov. Če ste igrali *Impossible Creatures* ali njen orjaški demo, se boste spomnili teh sivinskih posnetkov, z zanimivo postavitvijo kamere in govorom. Pri Relicu trdijo, da takšno povezovanje misij naredi za kontinuiteto igre veliko več, kot bi to storile drage računalniško animirane sekvence, ki bi vzele veliko časa. V to sicer dvomimo, vendar pa računalniško generiranih sekvenc ob kinematičnosti *Homeworlda 2* sploh nismo pogrešali. Animatični vložki so na trenutke nekoliko preveč abstraktni, vendar prepričljivo razložijo celotno zgodbo in v nekaterih pogledih opravijo delo bolje, kot včasih zmedene animirane sekvence.

Če bi ocenjevali humoristični pristop, bi *Homeworld 2* ostal brez točk. Če bi ocenjevali hitro akcijo in streljanje, pri čemer je uspeh odvisen od refleksov in sreče, bi ostal brez točk. A če ga ocenjujemo kot kompleksno taktično vesoljsko simulacijo, ki prinaša veliko število grafičnih bombončkov, bi moral dobiti vsaj... hm, 91 odstotnih točk. Tako je.

PCF

DOKAZANO S STATISTIKO

Razlogi za veselje. Del 1, 2, 3...

15 Enoigralskih misij v igri

50 Ladje, ki jih je mogoče zgraditi za vašo floto

10 Večigralskih stopenj, ki so takoj na voljo

50 Možnosti za raziskovanje, ki jih morate obožetavati

75.000 Poligonov Najmanj

PCFormatOcena

Galaktični boj epskih razsežnosti

Slabše večigralstvo kot pri predhodniku

MOD MOŽNOSTI
Izbrani moderji se bodo pridružili Reliccovim

VEČIGRALSTVO
Možnosti za igranje preko LAN-a ali interneta

"Najboljša strategija letos. Pa čeprav leto še ni končano."

91%

POGLED DRUGAM

OSTALE LEPOTICE V VESOLJU.

>>**FREESPACE 2** 88%

>>**FREELANCER** 90%

POGLED DRUGAM

ZA VEČ IGER, POVEZANIH S FILMSKIH SVETOM, SE OZRITE NA:

>> **ALIENS VS PREDATOR 2** 90%

>> **TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS** 70%

>> **JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY** 82%

PREMAGAJTE OVIRO

Preživetje najhitrejših...

KDAJ Vsakih nekaj sekund.

PROBLEM Kot mi se bozte po 30 krat znašli pred istim sovražnikom ali skrivom ter zraven na najbolj grešne načine glasno preklinjali mamo, ki vas je spravila na ta grozni svet.

REŠITEV Vsako: ko se približate vogalu ali na videz kratkemu in lahkemu skoku, pritisnite "F5", da shranite. Nato pokukajte izza vogala ali skočite. Umrli boste. Pritisnite "F9", da naložite igro. Ponavljajte v neskončnost.

TEGA NE ZAMUDITE!

Ko postane metanje glinenih golobov naokoli dolgočasno...

KAJ JE? *Tron 2.0* razpolaga z vrsto nenavadnih orožij: nočemo vam pokvariti presenečenja z osupljivo močnim Prankster Bit, zato si raje poglejmo ostrostrelsko puško. Imenovana je, saj ne boste verjeli: LOL.

KJE JO NAJDETE? Raziskovanje po eni izmed prvih stopenj vas bo malce pred neskončnostjo nagradilo z LOL; a če pri iskanju skrivnosti niste dobri, jo boste vseeno dobili v eni izmed kasnejših nalog v slogu "pobij horde sovražnikov z dobro skritega balkona".

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

TRON 2.0

Alec Meer se sprehaja po ožilju silicijskega kolega.

Trole ni klasična Disneyeva igra. Nikjer ni plešočih miši, četice pojočih ribic ali "tako sladkih" prizorov ljubezni med fantičkom in njegovim psom. Dis..., oprostite, Buena Vista se je podal v igričarski svet odraslih in kaj bi bil boljši material, kot otroški film iz leta 1982, ki pripoveduje o tem, kako izgleda, če te v svoje drobovje posrka računalnik?

Sedaj, ko svet razume PC-je, se je moral *Tron*, provoosebna strelska igra gor ali dol, malce potruditi in ne računati s tem, da nas bo ulovil že s kvazi računalniškim blebetanjem. S posodobljenim izrazoslovjem mu to uspe – opravka imamo z dlančniki, virusi in požarnimi zidovi, hkrati pa osnovna ideja o naseljenosti računalnika z ljudmi ostaja. *Tronu* je z atmosfero res uspelo! Med tekanjem po kratkih, linearnih stopnjah, boste srečevali sporočila o napakah v slogu: "Prijava ni uspela, poskušam znova," nekatera pa vas bodo znala prav prijetno nasmejati. Potem pa je tu napis, ki te mora spraviti ob pamet: "Skok D/N? D – skakanje=zabavno." Kot da bi se avtorji nalašč posmehovali katastrofalni situaciji, v kateri si se zaradi obupnega oblikovanja stopenj znašel. Zaradi nenehnega umiranja na takih mestih si moraš populiti lase!

Shrani, naloži...

Ravno ti preklemanski skoki so eden izmed poglavitnih razlogov, da *Tron 2.0* ne bo postal klasika. Toliko na igri je pogumnega in bistrega, kar je ob upoštevanju, da je to prvenec razvijalcev v "odraslem" svetu, še posebej pohvalno, a se zakolje s povsem osnovnimi napakami. Tipka [F9] (hitro nalaganje) na naši tipkovnici je sedaj popolnoma izrabljena, 90% posnetkov zajetih iz igre pa je kazalo nalagalni zaslon. *Tron 2.0* je preprosto pretežak. In to ne zaradi naše nesposobnosti pri streljanju, temveč ker vas za vsakim vogalom čaka smrtonosen strel, še preden dojamete, kje je sovražnik. Ker morate kirurško natančno skakati po poličkah, kjer je prostora za eno stopalo. Ker je padec s teh podstavkov za kavo smrtonosen. Ker se ne morete po dolgi poti vrniti na usodno točko – na voljo je le umiranje. Konstantno.

Nasproti temu je odličen sistem orožij in sposobnosti. Vaš lik dobi za vsak nov PC, v katerega vstopi, svež pomnilniški prostor. S tem je ornejeno njegovo shranjevanje veščin in orožja za določeno nalogo. Tehtanje, kaj lahko pogrešite, bo pogosto, še posebej če se boste znašli v kakšnem dlančniku s peščico pomnilnika. V slogu *Deus Ex* lahko vsako sposobnost nadgradite ali pa poberete že pripravljene bonuse, ki so raztreseni po stopnjah, a dokončno lahko izpilite le del njih – pa smo spet pri (zanimivem) odločanju. Vsi kosi ubijalskega orodja so zanimivi, posebej pa nas je navdušilo osnovno orožje, ki se obnaša podobno kot bumerang in mu je bilo očitno namenjena obilo pozornosti. Na žalost njegovo uporabo pogosto presekajo osovraženi skoki ter ponesrečeno dirkanje s svetlobnimi motorji, ki imajo velik potencial, a jih pokoplje neuporabna kamera.

Tron 2.0 je dokaz, da franšize ne gre zavreči, bi pa morali nahruliti odgovorne pri Disneyu, ki so zagotovo težili, naj se vdelajo arkadni elementi. Naj trapci sami skačejo, kjer želijo!

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Buena Vista Games
Na spletu www.tron20.net
Min PIII-500, 256Mb, 32Mb 3D kartica
Opt P4 1GHz, 512Mb, 128Mb, DirectX 9, 3D kartica

PORABITI V VSAJ 20 URAH

ČISTA RESNICA Buena Vista trdi, da bo nadaljevanje filma posnela le, če bo uspešna igra. No ja.

PCFormatOcena

Šokantna, unikaten izgled, zanimiva orožja in sposobnosti

Zaradi nedodelanosti je smrt na dnevnem redu

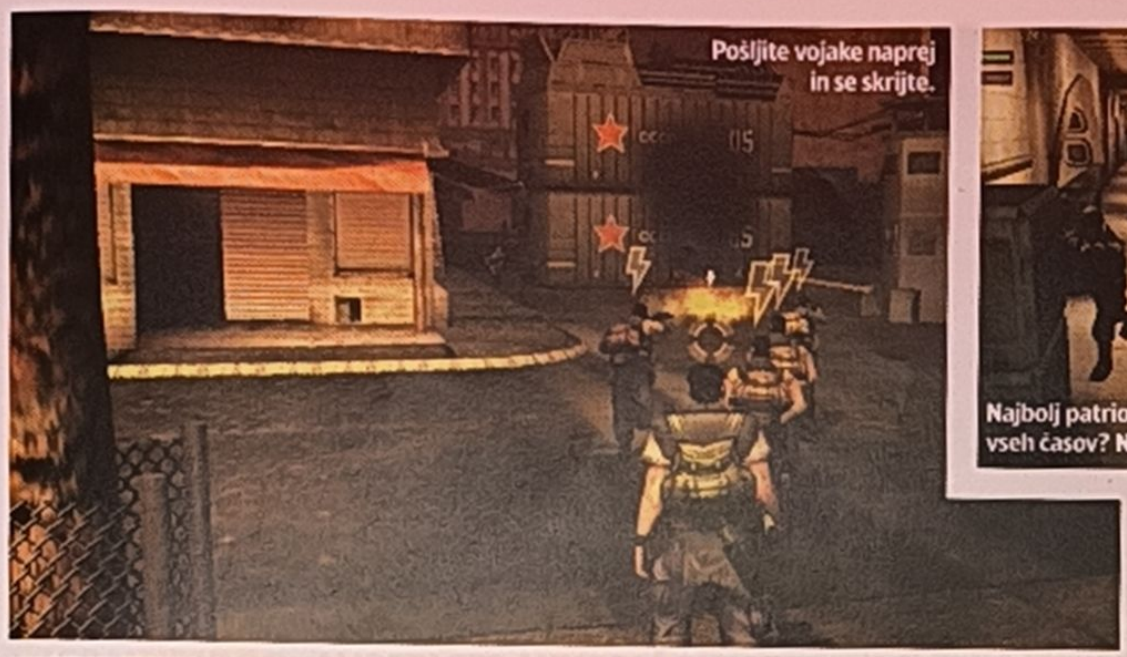
MOD MOŽNOSTI Srček *Lithtech* je bil vedno odprt za modiranje

VEČIGRALSTVO Način igranja ni naklonjen večigralstvu

"Lepa, drzna igra, pohabljena z oblikovanjem stopenj."

72%

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE: Skrivnostni neonski bliščI; Enkratna orožja, predvsem metanje "frizbija" SOVRAŽILI BOSTE: Hitro shranjevanje; Hitro nalaganje; Skakanje


Pošljite vojake naprej in se skrijte.

Najbolj patriotska igra vseh časov? Najbrž.

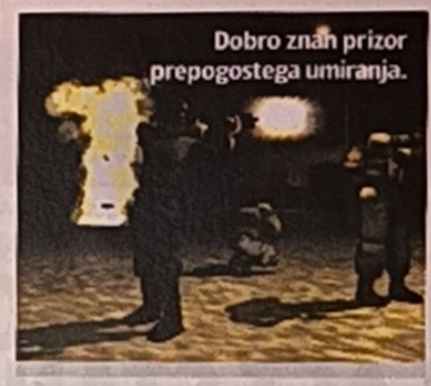
POGLED DRUGAM

ŽELITE STRELJATI OB POMOČI PRIJATELJEV?

>>**SPACE HULK** 88%

>>**COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE** 85%

>>**DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN** 86%


Dobro znan prizor prepogostega umiranja.

KDO STOJI ZA IGRO

IO Interactive so danska skupina iz Kopenhagna, ki je bila ustanovljena leta 1998 in je za Eidos izdelala igro *Hitman: Codename 47*. Tretjeosebna igra sicer ni prejela vrhunskih ocen, saj je imela kar nekaj napak, vendar pa je kljub temu dosegla velik prodajni uspeh tako za PC, kot tudi za konzole. Leta 2002 je izšlo nadaljevanje, ki je temeljilo na pogonu *Glacier*, ki ga skupina še danes uporablja tudi za *Freedom Fighters*. Ali bodo fantje izdali tudi tretje nadaljevanje prigod plešastega morilca, ni znano, saj je to prva njihova igra, ki jo pripravljajo Electronic Arts.

↘ EKIPNA STRELSKA IGRA

FREEDOM FIGHTERS

Preganja nas kopica jeznih moških.

Tako je. To je ameriški sen. Gre za temo preštevilnih hollywoodskih filmov. Trenutno ste navadni Joe Smith, iskreni vodovodar, že naslednji trenutek pa rešujete svet. To je usoda, ki čaka Christopherja Stona, potem ko svoje orodje zamenja za metalec raket v New Yorku, ki ga okupirajo Sovjeti.

Zmagi naproti

Vašega brata zajamejo komunistične barabe, vi pa na ulicah najprej prepričajte ljudi, naj se pridružijo vašemu boju za višje cilje. S pomočjo svoje karizme jih boste hitro pridobili in že imate manjšo armado neustrašnih računalniško vodenih ljudi, ki se bojuje za vas.

Strateški element ostaja poenostavljen, kar vam omogoči uporabljati preproste ukaze pokaži-in-klikni in kliknete na področje, na katerem želite, da se vaši vojaki oglasijo ali pa celotnemu moštvu lajate splošne ukaze. Sovražniki so bolj uborne UI sorte – kljub zmožnosti postavljanja zased in uporabe radijske povezave za podporo jih lahko pogosto opazite, kako se sprehajajo sredi ulice in čakajo, da jih pokončate s svojimi ostrostrelci.

KAR MORATE VEDETI

Založnik EA Games

Na spletu www.eagames.com/official/freedom/home.jsp

Min PII–400, 128Mb, 16Mb 3D kartica

Opt P4 1,2GHz, 32Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ **15** URAH

ČISTA RESNICA
Pravi ameriški "Freedom Fighters" so veliko manj militantni. Ukvarjajo se predvsem s protesti.

Strelski del je zabaven predvsem zato, ker imate na voljo armado, ki se je lahko znebite – če vaši vojaki umrejo v boju, ni hudega – vedno je na voljo nekaj novih rekrutov, ki bodo poprijeli za orožje.

Glacierjeva lepota

Pogon Glacier IO Interactiva počasi prikazuje propadajoče mesto, ki se med napredovanjem igre razvija od imperija do bojišča. Ozemlje je ključnega pomena za vaš uspeh, saj so nekatera mesta v igri prebrisano povezana – sesujte most na robu mesta in takoj boste imeli za vratom na stotine rdečih vojakov.

Kljub vsemu pa je potrebno priznati, da se bodo tudi tisti manj mačistični bralci počutili precej mogočno ob skladnem korakanju ducata mišičastih moških. Odlično bi bilo, če bi lahko prijatelje postavili v vloge teh sodelujočih vojakov, vendar nam to žal ni omogočeno – večigralske akcije se v tem trenutku lahko veselijo le igralci na konzolah.

Freedom Fighters se torej sooča z nekaj pomanjkljivostmi, pa tudi za najbolj izvirno igro ne gre, vendar pa gre za užitno moštveno akcijsko igro, ki ponuja veliko več globine kakor večina iger, v katerih boste vihteli takšno količino orožja. Dobro opravljeno, vojak.

PCF

PCFormatOcena

Risanka moštvena akcijska igra

Včasih preprosta, potrebuje večigralstvo

MOD MOŽNOSTI Ni jih

VEČIGRALSTVO Žal ne, čeprav si ga še kako želimo

"Zabavna igra z dobro izvedenim moštvenim načinom" **78%**

PROTIVIRUSNE REŠITVE ZA PODJETJA IN POSAMEZNIKE

Rešitev:	Tip uporabnika:	Tip licence:
Panda Antivirus Titanium PRVI V SLOVENŠČINI!	Domači uporabniki	1 licenca
Panda Antivirus Platinum 7.0 NOVOST: Vključen požarni zid	Podjetja in samostojni strokovnjaki z enim ali več samostoječimi računalniki v omrežju brez strežnikov	1 licenca Paketi 5 ali 10 licenc
Panda Antivirus Small Business Edition for Desktops and File Servers	Podjetja in samostojni strokovnjaki z računalniki, povezanimi z enim ali več strežniki	Paketi 5, 10, 25 ali 50 licenc

Rešitev:	Tip uporabnika:	Tip licence:
Panda Antivirus Small Business Edition for Desktops, File Servers and Exchange	Podjetja in samostojni strokovnjaki s poštnimi strežniki Exchange in računalniki, povezanimi z enim ali več strežniki	Paketi 5, 10, 25 ali 50 licenc
Panda Antivirus Enterprise Suite	Srednja in velika podjetja	Licence (6 ali več)
Panda Perimeter Scan	Srednja in velika podjetja Ponudniki storitev (xSP)	Licence (6 ali več)

TEHNIČNA PODPORA V SLOVENŠČINI 24 ur/365 dni
DNEVNE POSODOBITVE

Generalni zastopnik za Slovenijo: Ribera d.o.o., Stari trg 5a, Trebnje
Tel.: 07/3461-020, Fax: 07/3461-021; www.ribera.si; ribera@ribera.si

V stavbe lahko vstopite in pokoljete njihove prebivalce.

↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

COLD ZERO THE LAST STAND

Ste jezni? Po igranju te igričarske nesreče boste.

Preden igro opišemo, ji moramo posvetiti kar nekaj ur in naše objektivnosti ne morejo omajati ne grožnje ne podkupovanje, kaj šele impresiven kinematičen vložek na začetku igre. A ko se igra prične s tako gnilo sekvenco, ki ji sledijo neumni, vedno enaki izrezki iz časopisov z bednimi naslovnicami (na primer: Policist brez časti, a vendar dobrega srca, je odpri detektivsko agencijo), se moramo za objektivnost resnično potruditi.

Res škoda, kajti po priročniku bi rekli, da bi lahko bilo vse skupaj prav dobro. Vodite omenjenega vohuna Johna McAffreya in z njim se boste s pomočjo izometričnega vmesnika "pokaži in klikni" prebijali skozi serijo misij. Te zahtevajo previden, tih pristop, vas nagrajujejo s točkami za nadgrajevanje sposobnosti ter vam dajejo na razpolago več možnih načinov rešitve naloge.

Na žalost se zla slutnja o težavah potrdi, in sicer v prvi vrsti zaradi nenehnega umiranja. Računalniško vodeni liki vas vedno opazijo in vas prerešetajo, še preden zaradi štorastega vmesnika sploh zamenjate orožje.

Celo če se vam "utrga", in se odločite za brezkompromisno pobijanje, boste naleteli na oviro v obliki kamere, ki jo imate prilepljeno na hrbet (če jo skušate upravljati sami, postane še slabše) in zato ne vidite več, kot le nekaj korakov pred sabo. Še bolj nadležni so sovražniki v stavbah, ki vas vidijo, vi pa njih ne, dokler ne stopite skozi vrata.

Nato je tu še kopica problemov: po smrti ni možnosti nalaganja shranjene igre, preskakovanje sekvenc vzame več časa kot gledanje le-teh, grafika je grda, dialogi se ne ujemajo s podnapisi, linearnost je ogromna, časopisni odrezki so za na odpad... Kombinacija *Hitmana* in *Commandosov*, kot so obljubljali, se je slišalo lepo, a ta spaček ni pobral nobene dobre lastnosti obeh odličnih naslovov.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik JoWood
Splet www.coldzero-game.com
Min PIII-600, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Opt 1 GHz, 64Mb GeForce 3

Neopažen priti mimo stražarja je praktično nemogoče.

PCFormatOcena

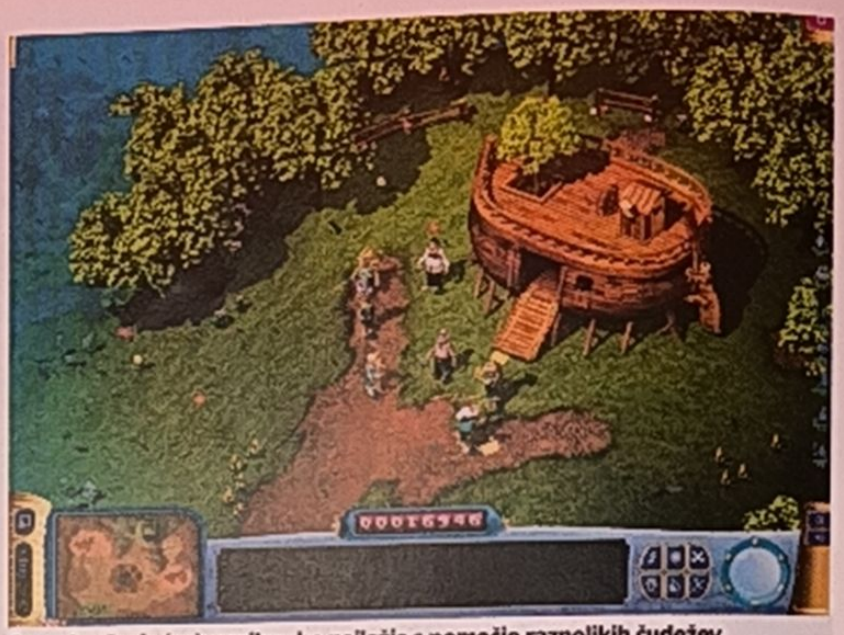
Veliko dobrih idej

Izvedba je odvratna in razvrednoti igro

"Hroščata, dolgočasna in ni vredna vašega časa."

38%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Razstreljevanje ljudi s puško **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Postavitve kamere



Spreobračanje (ne)vernikov bo najlažje s pomočjo raznolikih čudežev.

↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

HEAVEN AND HELL

O moj bog, to izgleda zelo znano. Poglobimo se v pisma bralcev.

Dragi PCFormat!
Zanima me, kaj se je zgodilo s tistim prijaznim fantom, Petrom Molyneuxom? Tistim, ki je naredil *Populous* in še par izjemnih iger in ki je bil strašno navdušen nad umetno inteligenco svoje storitve. So bili časi, ko ni bilo dneva, da ne bi videl njegove face. Se je upokojil in šteje denarce?
Vaš **Mag&Orath**, uničevalec sveta

Spoštovani Mag&Orath itn.
Govori so, da je gospod Peter spoznal, da so bile vse njegove igre brezzvezne, ampak za *Black&White 2* se bo pa res potrudil, da bo postala naj igra vseh časov. No, če pogrešate slog gospoda Molyneuxa, vam lahko predlagamo *Heaven and Hell*? Razvili so jo pri skupini MadCat, gre pa za mešanico Molyneuxovih največjih uspešnic, ki vsebuje prav vse elemente, na katere je stavil vaš idol Peter:

* Mana iz *Popolus*. Ja, ko si prvič lahko igral boga in si naredil na stotine ljudi, ki so izpolnjevali tvoje ukaze.
* Čudeži in kuga iz *Populousa*. Bi rad prepričal ljudstvo? Samo mavrico jim narišeš in že vsi dol padejo.

Posebne enote iz *PowerMongerja*. Ustvariš duhovnike, ki spreobrnejo populacijo, napraviš vojake, da sesujejo nasprotno vojsko, se spomniš, da ni biznisa brez trgovcev.

Se spomniš roke ter Dobrega in Zla iz *Black & White*? Medtem ko si bil dober, se ti je po robu postavilo nekaj hudobnega in želelo spreobrniti tvoje prebivalstvo.
Tvoj **PCF.**

KAR MORATE VEDETI

Založnik CDV
Na spletu www.heavengame.de
Min PIII-800, 64 Mb
Opt PIII-1,4GHz 128 Mb

Zgradbe, ki ji lahko oblikujete sami, so tiste, ki nudijo vašim ljudem zabavo.

Dragi PCF,
V bistvu ste me dobro nategnili. Igra ima res vse, kar je že pokazal g. Molyneux, ampak taka slaba kopija... Ena navadna prav dolgočasna realnočasovna strategija, kajne? Vse, kar počneš, je eno samo spreobračanje ljudi in nekaj malega čaranja. Edina novost so bojne enote in nekaj zgradb. Grafiko težko prenašam, božja prisotnost pa tudi ni kdo ve kaj.
Spoštovani Mag&Orath
Priznamo, imate prav. Mimogrede, a ste že naročeni? Tvoj **PCF.**

PCFormatOcena

Boljša kot duhovne pesmi

Kako so lahko pozabili na *Dungeon Mastra*?

"Nebesa? Še razvijalci so kršili deseto zapoved."

47%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Iznano igralno polje **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ prepoznavanje lastnih enot

Druidom delajo družbo živalski spremljevalci, kot je ta mali ljubki medved.

↘IGRANJE VLOG

NEVERWINTER NIGHTS SHADOWS OF UNDRENTIDE

Kdo sploh potrebuje sončno svetlobo? Tako kot Ivo, raje ostajamo v sencah.

Neverwinter Nights ponuja čudovito elegantno igranje vlog, vendar pa izvirna kampanja ni bila kos standardom enoigralskih mojstrovin, kot sta *BGII* ali *Planescape*, prav tako pa orodij za modificiranje igralska skupnost ni izkoristila v polni meri.

Flodgate in izvirni razvijalec Bioware nam s tem spoštovanja vrednim razširitvenim paketom pokažeta, kako se stvarem streže. Poigrali so se s samim jedrom igre, prilagodili številna pravila, dodali nove pošasti in terene ter uvedli spremembe v sistemu razredov. Čar dodatka je zmerno prirejena pustolovščina, ki bo ustrezala začetnikom in tistim, ki za *Neverwinter Nights* niso imeli časa.

Kot je v navadi, začnete igro kot vajenec, ki se mora odpraviti na nevarno nalogo. Zgodba in dialogi so na trenutke malce leseni, in pravi poznavalci bodo ponekod nad njimi zavihali nos, ljubitelji plazenja po temnicah pa bodo občudovali raznolikost lokacij, sovražnikov in izzivov. K novostim sodijo uganke, vezane na okolje, v katere je bilo vloženo veliko domišlijije.

Spremembe samega srca igre so nadvse dobrodošle in vključujejo več razlik med izkušenjskimi točkami glede na razred. Rangerji lahko na tleh opazijo sledi, ki drugim ostanejo skrite, druidi pa se lahko o tem, kar jih čaka, pogovorijo z živalmi. Majhne spremembe, kot so granatam podobna orožja, novi uroki ter boljši nadzor nad vašim likom naredijo spopade bolj raznolike.

Kooperativni večigralski način je točka, kjer igra zablesti. Njegova hitrost se posmehuje izvirniku in z nekaj istomišlečimi tovariši bo vaš pohod skozi temnice in plenjenje raznih bogastev mala malica.

Dodatki v *SoU* prinesejo v igro novo življenje in čeprav njegova zgodba ni tako navdušujoča, da bi o njej pisali svoji mami, vam bo do izida *Knights of the Old Republic* vseeno popestrila nekaj ur.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Atari
Splet http://nwn.bioware.com/shadows
Min PII-450, 128Mb, 32Mb 3Dkartica
Opt PIII-800, 256Mb, 64Mb 3D kartica

Manjše zlo? Tisto brez rogov, jasno.

PCFormatOcena

Dinamično igranje vlog
Nekoliko mehansko zasnova zgodbe

"Odličen RPG, ki nudi še več zabave z goblini"

78%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Prilagojena pravila SOVRAŽILI BOSTE ↙ Utrujeno zgodbo

>>PONOVNI IZIDI

Igre, ki kar ne izginejo s prodajnih polic.

NHL 2000

2.500 SIT EA Classics

Kot blisk hiter ploščček, visokorasli pobje na drsalkah, enkratno ekipno sodelovanje, uigrane akcije, očarljivo preigravanje in boleči pretepi dajejo hokeju neizbrisljiv pečat. Šport, ki ga Slovenci ljubimo, dobi vsako leto tudi igričarsko obliko, ki priroma v malhi EA Sports. Igra z letnico 2000 je primerno zastarela, kar pomeni grd izgled, za današnje pojme zastarela zvočna podlaga in prastar nabor igralcev. A če si lastite manj zmogljiv računalnik, je to za vas najboljša izbira.

PCFormatOcena

Še vedno odlična športna igra
Ne piše se leto 2000

"Občutite hokejsko vznemirjenje, a raje z novejšo različico."

71%

DUNGEON KEEPER 2

2.500 SIT EA Classics

Nekaj je na deset metrov velikem zlobnem jeznem rdečem hudiču, kar nam v hipu naježi kožo. Še posebno, če premeteno kombinira elemente realnočasovne strategije, simulacije boga ter prvoosebni boj ter vam omogoči, da osebno porazite in zbrcate riti pocukranih junakov s tako imenovano veličastno vojsko pekla. Žal se Bullfrog kar ni mogel odločiti, da bi naslov postal trilogija, zaradi česar še danes žalostno vzdihujemo.

PCFormatOcena

Nadziranje peklenskih ječ vas zasužnji
Ne tako lep, kot je bil

"Ena izmed klasik, ki je še vedno hudičevo zabavna."

91%

KASPAROV CHESSMATE

4.000 SIT Mindscape

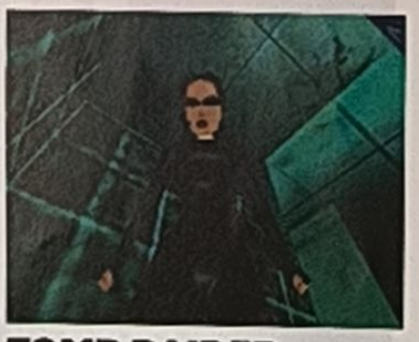
Ironija. Človek, ki je premagal računalnik in ga na nek način osramotil, ga sedaj z veseljem izrablja, da bo tudi PC generacijam razkril svoje bogato znanje ter čare te najimenitnejše namizne igre. Igrate lahko preko omrežja, spleta ali pa si igro pretočite na dlančnik. Vključeni so vodiči, ki temeljijo na Kasparovih igrah in dovolj potrpežljive obogatijo z dragocenim znanjem.

PCFormatOcena

Najboljša izbira, ko gre za šahovske igre
Omejeno trajanje, ni dodatkov

"Resna, podrobna in možgane utrujajoča, kot prava zadeva!"

62%



TOMB RAIDER CHRONICLES

2.590 SIT Sold Out

S še več ugankami in dobrodošlimi novimi gibi je bil *Tomb Raider Chronicles*, ki je pojasnil Larino skrivnostno življenje, učinkovito sredstvo za ubijanje časa med tem ko smo čakali na *Tomb Raider* nove generacije. Sedaj, ko je čakanja konec in z novim izdelkom nismo povsem zadovoljni, lahko starajoči se izdelek še poskrbi za peščico retro veselja – a res le peščico.

PCFormatOcena

Nove uganke in oblačila za ljubko Laro
Le eno izmed nadaljevanj v dolgi vrsti

"Dovolj ugank, a obvezna le za največje navdušence."

60%

KJE SO LEGENDE RAČUNALNIŠKIH IGER?

So pogrešani v akciji ali so preprosto brez akcije? So zaspali v DOS-u ali so zaspali v postelji? PCF je raziskal, kaj se dogaja z nekdanjimi zvezdami razvojnih ekip in kaj naklepajo v prihodnje.

Če parafraziramo znano glasbeno skupino The Stranglers, bi lahko dejali, da v moderni igričarski industriji ni več junakov. Danes, ko se vzponi in padci posameznikov v tej industriji ponavadi skrivajo za brezosebnimi logotipi velikih korporacij, ne moremo biti prepričani, koliko njihove slave je dejansko utemeljene. Omenimo, na primer, postavljanje Warrena Spectorja z njegovimi producentskimi zaslugami ob znanih naslovih, medtem ko je pri tem pridno pozabljal na druge pomembne gonilne sile pri razvoju teh istih iger.

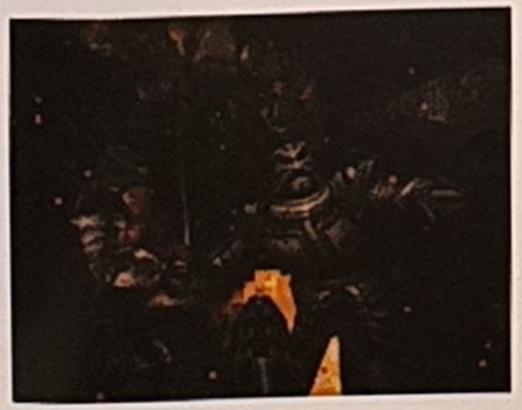
Kakor koli že, v starih (khm, dobrih?) časih osebnih računalnikov ni bilo tako. Skupine razvijalcev so bile večinoma majhne, velikokrat je bil končni rezultat, torej razvita igra, vizija le enega posameznika. Pri tako malih skupinah je bilo lažje opazovati tudi prestope in horizontalne migracije razvijalcev. Če ste ljubitelj iger že dalj časa, se boste morda vprašali, kje so vsi tisti ljudje, ki so nekoč botrovali kultnim igram. V igričarski industriji je pač tako, da se junaki pojavljajo in izginjajo, se dvignejo med zvezde in potonejo v pozabo, pogosto pa se spet nepričakovano vrnejo.

Nekateri preprosto izginejo in s tem postanejo ikone. To so ponavadi tisti, ki zapustijo igričarsko industrijo. Še najboljši takšen primer je morda legendaren Matthew Smith (tisti, ki je razvil igro *Jet Set Willy* za ZX Spectrum), ki je po svoji uspešnici popolnoma spremenil življenje. Živel je razuzdano življenje v različnih komunah in bil udeležen v mnogih tragičnih avanturah. Med tistimi, ki so zapustili to industrijo je tudi oče *Paradroida* in *Uridiuma*, Andrew Braybrook, ki je sicer še vedno zaposlen kot programer, a z igrami nima več opravka.

Obstajajo pa tudi starejši junaki, ki svoje delo nadaljujejo, ne da bi jih sploh kdo opazil. Peter Molyneux danes, na primer, z rastočim podjetjem Lionhead izdaja svoje igre, vendar je istočasno tudi podpora številnim drugim manjšim razvijalcem. Drugi svoje delo nadaljujejo na manj pomembnih položajih in so skriti za ogromnimi razvojnimi skupinami. Še več pa je takšnih, ki začnejo na novo, v manjših podjetjih, kjer lažje uveljavijo svoja mnenja, imajo več moči in nadzora.

Če povzamemo, lahko rečemo, da so ti ljudje razočarani nad založniki in se zaradi tega odločajo za nekaj drugega. Nekaj je takšnih, ki so se že od nekdaj izogibali založnikov (neodvisen Jeff Minter) ali pa so se z grenkimi izkušnjami naučili, kako pomembno je biti avtonomen in so se zato vrnili svojim zgodnjim projektom (Gollops, Geoff Crammond). Drugi si svoje rane ližejo na novih ozemljih (Romero, Lord British).

Odločili smo se predstaviti šest posameznikov, ki predstavljajo temelje računalniške industrije in so bili mnogim najbrž zelo pri srcu, hkrati pa bomo razkrili njihovo sedanje početje in vam pokazali, zakaj so še vedno vredni spoštovanja.



JULIAN GOLLOP

ZAKAJ JE BIL ZNAN?

Kot mnogi stari mački je tudi Julian začel svoje delo na Spectrumu in hitro postal znan kot ustvarjalec taktično-poteznih iger. Njegove igre so bile podprte z elementi arkadnih in strateških iger in bi še Karpova postavile pred dilemo, kje in kdaj napasti sovražnika. Ustvaril je klasike *Chaos*, *Rebelstar*, *Loser Squad* in kasneje *UFO:Enemy Unknown*, katere se je prodalo več kot milijon kopij in je bila ena boljših strategij svojega časa. Svojo slavo je zacementiral še z dvema uspešnima nadaljevanjema te igre. V sodelovanju z bratom Nickom je Gollopovo ime med ljubitelji strateških iger postalo še bolj iskano. Ravno njemu se lahko zahvalimo, da so strateške igre postale všeč širšim množicam in ne le obsedencem s šesterokotniki.

KAJ POČNE DANES?

Gollop je zaupanje v založnike izgubil takrat, ko so v Hasbru, ki je bil lastnik znamke X-Com, spremenili njegovo serijo (in izdali *Interceptor* in *Enforcer*). Za nameček pa je njegova igra *Dreamlands*, ki jo je želel izdati za Virgin, izgubila finančno podporo. Gollop se je zato odločil narediti korak vstran od založniškega sistema. Rezultat je bil *Laser Squad Nemesis*, ki se igra s pomočjo elektronske pošte. Posebej za PC Format pa je Gollop dejal, da "trenutno dela na naslednji generaciji *Laser Squad Nemesis*, ki bo vseboval tudi taktični sistem bojevanja v 3D okolju, hkrati pa se trudi pridobiti interes založnikov za ta projekt."

ZGODOVINSKE PRELOMNICE

CHAOS 1964

Potezna igra za osem igralcev za Spectrum. Igralec ima vlogo čarovnika, sposoben pa je različnih čarovnij – sproži lahko tudi strelo. Razvita so bila nadaljevanja v obliki *Lords of Chaos* in *Magic of Mayhem*, Shiny pa jo je uporabil za navdih pri igri *Sacrifice*.

LASER SQUAD 1988

Po uspešnicah *Rebelstar Raider* in *Rebelstar Raider II*, je *Laser Squad* potezna igra, postavljena v prihodnost. Bojevanje poteka proti različnim nasprotnikom in v številnih scenarijih. Uničevanje sovražne baze z metalci raket je bilo eno od nepozabnih doživetij za veliko igralcev v osemdesetih.

UFO: ENEMY UNKNOWN 1994

Temeljila je na potezni osnovi *Laser Squada*, kasneje pa ji je bil dodan še kanček globalne strategije za povezovanje misij. Naloga igralca je obramba Zemlje in odbijanje napadov neprijaznih nezemeljskih stvorov. Raziskovati je bilo potrebno tudi tehnologijo nasprotnikov in jo nato uporabiti v svojo korist. Izvirna epska igra, ki je dobila nekaj nadaljevanj.

GEOFF CRAMMOND

ZAKAJ JE BIL ZNAN?

Najbolj zaradi dirkanja. Zanimivo je, da je začel svojo pot z letalsko simulacijo *Aviator*, pravo prelomnico pa predstavlja *Revs*, ki je bila pravo nasprotje podobnim arkadnim igram – šlo je za prvo avtentično simulacijo dirkanja. Njegova slava na področju nesimulacij je narasla še z miselno igro *The Sentinel* in igro polno nonih akrobacij *Stunt Car Racer*. Na področje dirkanja se je vrnil z uspešnico *Formula One Grand Prix*. V reviji *Amiga Power* so bili nad to igro tako navdušeni, da so mu pred njegovo ime nadeli viteško kratico Sir. Kaj bi šele porekli na *F1GP2*, ki je bila še boljša?

KAJ POČNE DANES?

Crammond s *F1GP4* ni bil zadovoljen, zaradi česar so serijo kmalu po tem prenehali razvijati. Geoff je svojo ekipo sedaj usmeril na revitalizacijo njegove prejšnje igre *Stunt Car Racer*. Njegovo podjetje Simergy se je po lotilo razvoja fizikalnega pogona in umetne inteligence za igro, medtem ko so art področje prepustili drugem podjetju. V primeru *Stunt Car Racerja* so to Lost Toys, ena izmed skupin, ki je nastala iz razpadlega Bullfroga.

ZGODOVINSKE PRELOMNICE

THE SENTINEL 1986

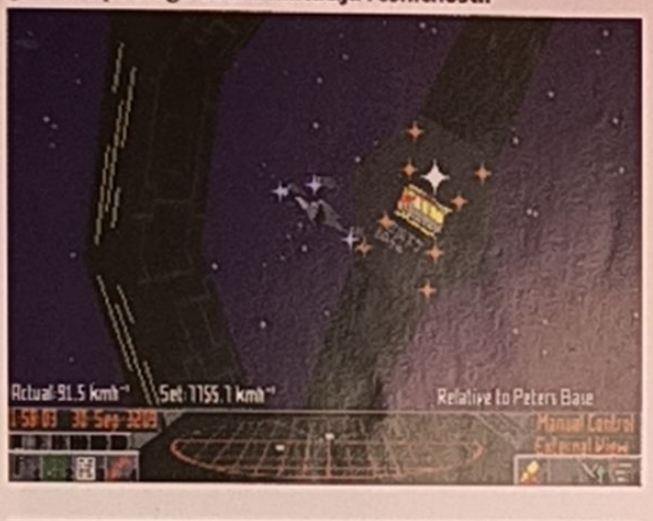
Je bila za razliko od drugih Crammondovih iger nesimulacijska in je ena izmed najbolj izvirnih iger vseh časov. V 3D svetu je igralec postavljen v nadrealistično pokrajino, in sicer na najnižjo stopnjo. Na najvišji stopnji se Sentinel počasi vrti in naloga igralca je, da se izogne njegovemu pogledu. Če igralcu uspe splezati višje, se vloge zamenjajo.

STUNT CAR RACER 1990

Vsak, ki ima le kapljico bencina v krvi, je gotovo navdušenec nad to Crammondovo igro. Podobno kot *Sentinel*, je tudi ta igra v mnogih pogledih izjemna. Sicer res gre za dirkalno igro, vendar za čisto arkado, ki ponuja številne vrtoglave in vrtiljaku podobne steze visoko v nebo.

GRAND PRIX 2 1995

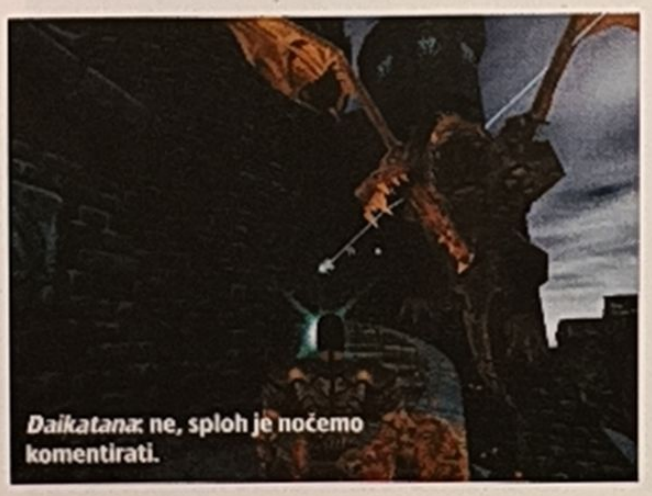
Crammond je najbolj znan prav po seriji *Grand Prix* in čeprav so vse različice imele številne navdušence, je prav *GP2* tista igra, ki je bila zaradi velike fizikalnega pogona igre in realizma prog svetlobni korak pred drugimi. Dovolj globoka, da jo lahko še danes igramo.



Frontier Elite 2. **Nekoč smo bili prepričani, da je ta grafična podlaga dobra imitacija resničnosti.**

Igre *Elite 3* nismo nikoli dočakali, namesto nje smo dobili grdo *First Encounters*.

Um Jeffa Minterja je resnično grozljiva zadeva. Dokaz: *Gridrunner 2*.



***Daikatana*: ne, sploh je nočemo komentirati.**

DAVID BRABEN

ZAKAJ JE BIL ZNAN?

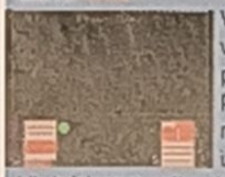
Poznate *Elite*? Medtem ko so se njuni vrstniki spraševali, kako izdelati platformno igro, sta David in Ian Bell leta 1982, ko sta bila še na univerzi, ustvarila celotno kiber-vesolje. Je tudi glavni krivec za nekoristno izrabljen prosti čas množice otrok v osemdesetih letih. Njegova odličnost je nadalje zablestela z igro *Zarch* (aka *Virus*). K *Elite* se vrne z nadaljevanji *Frontier* in *Frontier: First Encounters*. Zadnja je bila izdana v precej slabi končni izdelavi in je bila – psst, ne povejte nikomur – popolnoma zanič.

KAJ POČNE DANES?

Brabenovo podjetje, Frontier Developments, nadaljuje razvoj iger za različne platforme – nazadnje *Wacky World*, razširitveni paket za *RollerCoaster Tycoon 2*. Braben je povedal, da "s podjetjema Aardman in BAM ravno končujemo igro *Wallace and Gromit* za PC, Playstation 2, Gamecube in Xbox, s Sonyjem pa *Dog's Life* za Playstation 2. Obe bosta na voljo oktobra. Razvijamo tudi nove projekte, med katerimi je tudi *Elite 4*." Ravno nad slednjim smo najbolj navdušeni – Braben je oznanil, da ga razvijajo že nekaj let, zato so pričakovanja velika. Izvedeli smo, da se osredotočajo predvsem na realističen fizikalni pogon, tukaj pa bo tudi pilotiranje iz *Elita*. Izdani bosta različica za solo igranje in za več igralcev, vendar v ločenih paketih.

ZGODOVINSKE PRELOMNICE

ELITE 1982



V *Elite* postane igralec kapitan vesoljske ladje v popolnoma prosto oblikovanem vesolju. Potrebno se je boriti z gusarji, raziskovati, se pogajati in si tako iztržiti čim boljšo ladjo. Igra je bila izdelana za večino dostopnih računalniških sistemov tistega časa in je čista zlata klasika.

ZARCH/VIRUS 1987

Po prošnji podjetja Archimedes, je Braben razvil 3D mojstrovino v slogu *Defenderja*, ki pa se odvija v vrtečem se okolju, zaradi česar je nadzorni sistem zelo zapleten. Čudovita igra je bila kasneje pretvorjena v različne formate in preimenovana v *Virus*.

FRONTIER (ELITE2) 1997

Nadaljevanje *Elite* se dogaja v realističnem vesolju s planeti, zaradi česar je bilo s strani igralcev dobro sprejeto. Če je *Elite* vesoljska opera, je *Frontier* trda znanstvena fantastika. Manj kot izgubljamo besed o grozljivo nedokončani *First Encounters*, bolje je.

JEFF MINTER

ZAKAJ JE BIL ZNAN?

Igričarska industrija je zelo konzervativna gospodarska veja, zato neodvisnih ljudi, kot je Jeff Minter, ne srečamo ravno pogosto. Vso kariero je deloval kot samostojen razvijalec, brez pomoči večjih skupin. V vseh njegovih igrah lahko zasledimo pridih raverske kulture, kar niti ni tako čudno, saj se Jeff, medtem ko ne razvija iger, ukvarja s programiranjem razsvetljevanja na rave zabavah. Sicer živi odmaknjeno življenje na farmi v Walesu, kjer mu dela družbo ovca Flossie.

KAJ POČNE DANES?

V bistvu se ukvarja s svojimi volnenimi prijateljicami. Drugače pa je jasno, da je Minter mož, ki je vedno delal le po svojem nareku in sledil le svoji poti. Potem ko se je po dveh letih izčrpal pri razvoju igre *Tempest 3000*, se je odloči za razvoj nekaj iger za Pocket PC-je. Najboljša od teh je pred kratkim izdana *Gridrunner ++*. Pred kratkim se je povezal tudi z Molyneuxovim Lionheadom, ki ga je oskrbel z razvojnimi orodji za GameCube in mu prepustil proste roke. Odločil se je za hitro premikajočo se strelsko igro z dobrimi vizualnimi učinki, pod naslovom *Unity*. Krivdo, da igra deluje zelo unikatno, lahko najbrž pripišemo ravno Minterju.

ZGODOVINSKE PRELOMNICE

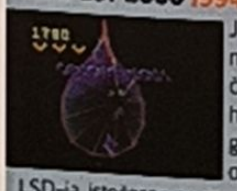
GRIDRUNNER 1982

Minterjevih zgodnja leta so nam postregla z zelo dobro igro v slogu *Centipede*, ki je delovala na Commodorjevem Vic-20 in je potrebovala borih 3,5K RAM-a. Od vas je zahtevala, da odstranite prihajajoče nasprotnike, hkrati pa se bilo je potrebno izogibati električnim tujkom, ki se pojavljajo na koordinatnem sistemu. Igra je odličen odsev zgodnjih Minterjevih let.

LLAMATRON 1991

Sprva na ST-ju, nato na Amigi in končno na PC-jih. Ta shareware izdaja je bila izdana v čast *Robotronu* in predstavlja intenzivno izkušnjo. Zaradi ogromnega števila svetlobnih učinkov je predstavljala smrtno nevarnost za vse epileptike, ki so bili dovolj nepremišljeni, da so pogledali v njeni smeri.

TEMPEST 2000 1994



Javnost jo je sprejela kot eno najboljših strelskih iger vseh časov. Tudi v tej igri se lahko hitro opazi Minterjev pridih: grafični učinki so podobni opazovanju narave po zaužitju LSD-ja, istočasno pa gre za predelavo klasične igre z igralnih avtomatov.

LORD BRITISH

ZAKAJ JE BIL ZNAN?

V zgodovini zabave za osebne računalnike je Lord British (aka Richard Garriott) vsaj tako pomemben kot njegov vzdevek. Z igro *Akalabeth* je postal pionir na področju iger igranja vlog in svoje delo nadaljeval s serijo iger *Ultima*. Z njimi je prikazal, kako izgleda igra z dobro zgodbo in vključeno etiko. Ta igra je bila tudi povod za ustanovitev podjetja Origin, ki je odgovorno za igri *Wing Commander* in *System Shock*. Origin je izdal tudi prvo uspešno igro za masivno večigralsko igro (MMORPG) *Ultima Online*. Podjetje je bilo nato prodano Electronic Artsu, Lord pa je ostal v podjetju vse do izida težko pričakovane *Ultima IX: Ascension*. Ko Garriott zapusti Origin, je razvoj iger v podjetju naglo upadel.

KAJ POČNE DANES?

Ko je zapustil Origin, se je Garriott odločil za ustanovitev lastnega podjetja, Destination Games. Sprva skromni načrti so kmalu prerasli vse meje in Lordu se pridruži veliko število nekdanjih sodelavcev. Trenutno sodeluje z različnimi podjetji na tržišču MMORPG, NCSoftu je, na primer, pomagal na zahodni trg prenesti korejsko uspešnico MMORPG *Lineage*. Sedaj se že celo govori, da bi v igro prenesel svoj lik Lorda Britisha. Kljub ternu pa ta hip vlaga največ truda v znanstveno fantastično igro MMORPG *Tabula Rasa*. Igro razvijajo že nekaj let, vendar o njej še ni na voljo skorajda nikakršnih informacij.

ZGODOVINSKE PRELOMNICE

ULTIMA 6: THE FALSE PROPHET 1980

Je izdaja s katero je postala *Ultima* res dobra igra. Ogromna igra igranja vlog je postavljena v pokrajino Brittania ter je izšla za različne stroje. Za ljubitelje čistih iger RPG je gotovo najboljša od vseh iger v seriji.

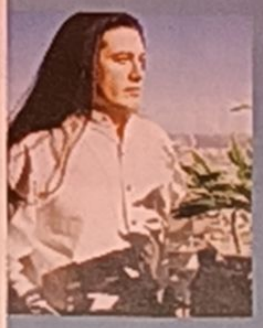
ULTIMA 7: THE BLACK GATE 1992

Po mnenju Britisha najboljša igra v seriji, kljub številnim hroščem ob izidu. Organski in prosto oblikovan svet je s to igro dobil novo dimenzijo, igra pa je bolj pustolovska kot prejšnje – le preveč obsedenosti s statističnimi podatki je zaznati.

ULTIMA ONLINE 1997

Sicer ni bila prva MMORPG, vendar pa je *Ultima Online* neverjetno popularizirala to zvrst. Pri prenovi Brittanije so se razvijalci poglobili v najmanjše podrobnosti in globina konstrukcije okolja pusti močan vtis še danes. Za razliko od lovljenja pošasti pri igri *EverQuest*, tukaj ljudje sami odločajo o svoji usodi.

JOHN ROMERO



ZAKAJ JE BIL ZNAN?

Na žalost je Romero najbolj znan po svoji zadnji igri in ne po svojih prejšnjih mojstrovinah. Če te ne bi razvil, bi najbrž za vedno ostal pristen junak. Res je, da je bil Carmack glava Id-ja, a je bil Romero njegovo srce. Medtem ko je Carmack poskrbel za grafični pogon igre, je Romero dodal učinke, ki so iz ljudi izvabili strah in spoštovanje. Že *Wolfenstein 3D* je predstavljal odličen začetek, *Doom* pa je za vedno spremenil svet iger. Kasneje je zapustil Id in postal gonilna sila Ion Storm, ki je postala ena izmed zgodb o hitrem vzponu in hitrem padcu. Še vedno pa nismo pozabili, da je bil udeležen tudi pri igri *Daikatana*, ki je po izidu postala tarča posmeha za celotno igričarsko industrijo.

KAJ POČNE DANES?

Po padcu Ion Storm Dallas je studio v Austinu (vodi ga Warren Spector) obdržal del Ion Storma in izdal uspešnico *Deus Ex*. Romero s kolegom Tomom (*Anachronox*) Hallom je ustanovil novo razvijalsko hišo Monkeystone Games. Odločila sta se razvijati igre za mobilne telefone in Pocket PC-je in sta izdala *Hyperspace Delivery Boy*. Za *PCFormat* je Romero povedal, da "pravkar končuje različico igre *Red Faction* za Nokia N-Gage, *Congo Cube* za pametne telefone in nekaj drugih iger za Game Boy Advance."

ZGODOVINSKE PRELOMNICE

WOLFENSTEIN 3D 1992

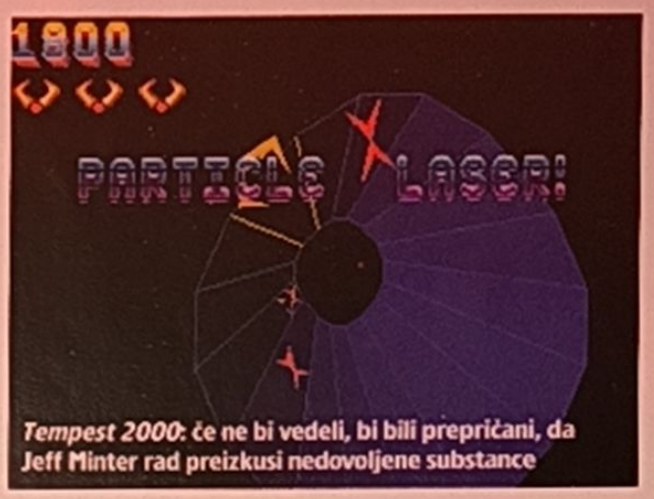
Z igro *Wolfenstein 3D* se je pričel veliki vzpon zvrsti prvoosebnih strelskih iger. Ker še ni bilo dodane globinske Z-osi je vse na zaslonu sicer izgledalo ravno kot palačinka, a je bila tukaj akcija in brutalno zadoščenje tudi, saj streljanje še nikoli ni bilo tako zabavno. Igra je prav tako pomenila revolucijo v shareware načinu distribucije igre. Naslednja igra se nam je sicer bolj vtisnila v spomin, vendar se *Wolfensteina 3D* morate spominjati. Za vedno.

DOOM 1993

Saj veste, *Doom*. Igra, ki je akcijo na osebnih računalnikih ponesla v realnost in hkrati tudi razlog za obstoj številnih revij za računalniško zabavo ta hip (Hvala lepa, gospod Romero). Je previdno oblikovana mešanica akcije in groze, ki je računalniški svet tako močno pretresla, da so podjetja čez noč pričela izdelovati replike igre.

DAIKATANA 2000

Sicer ne tako zelo slaba, kot bi sklepali iz slovesa, ki ga ima danes, vendar pa predstavlja enega izmed največjih porazov v zgodovini računalniških iger. Časovno popotovanje v obliki prvoosebne strelske igre se danes prodaja za smešno majhen denar, zato se ga morda celo splača zaigrati.



***Tempest 2000*: če ne bi vedeli, bi bili prepričani, da Jeff Minter rad preizkusi nedovoljene substance**

***Doom, Daikatana, Doom, Daikatana*. Ste mogoče že našli kakšno povezavo?**

ZVEZDE V VZPONU

Kdo je najhitrejši pri plezanju po lestvici najbolj obetavnih razvijalcev iger?

HARVEY "WITCHBOY" SMITH
Nekdaj zaposlen pri Originu in glavni oblikovalec pri *Deus Ex*, danes pa vodja razvoja pri projektu *DX2*. Pravijo, da njegova inteligenca ni sporna.

CHRIS DELAY
Razvil je neodvisno hekersko igro, ki je čez noč postala uspešnica – *Uplink*. Po začetnem uspehu si bo gotovo zanimivo ogledati njegovo nadaljnje delo.

RANDY SMITH
Nekdanji uslužbenec pri Looking Glass se je prebil do vodilnega razvijalca projekta *Thief III*. Randy Smith je še eden izmed inteligentnih biserov igričarske industrije.

ROMAN RIBARIĆ
Naš sosed in član Crotearma je postal zvezda zahvaljujoč trdi akciji v *Serious Samu*. Prost dostop do morja gor ali dol, Roman je odličen razvijalec.

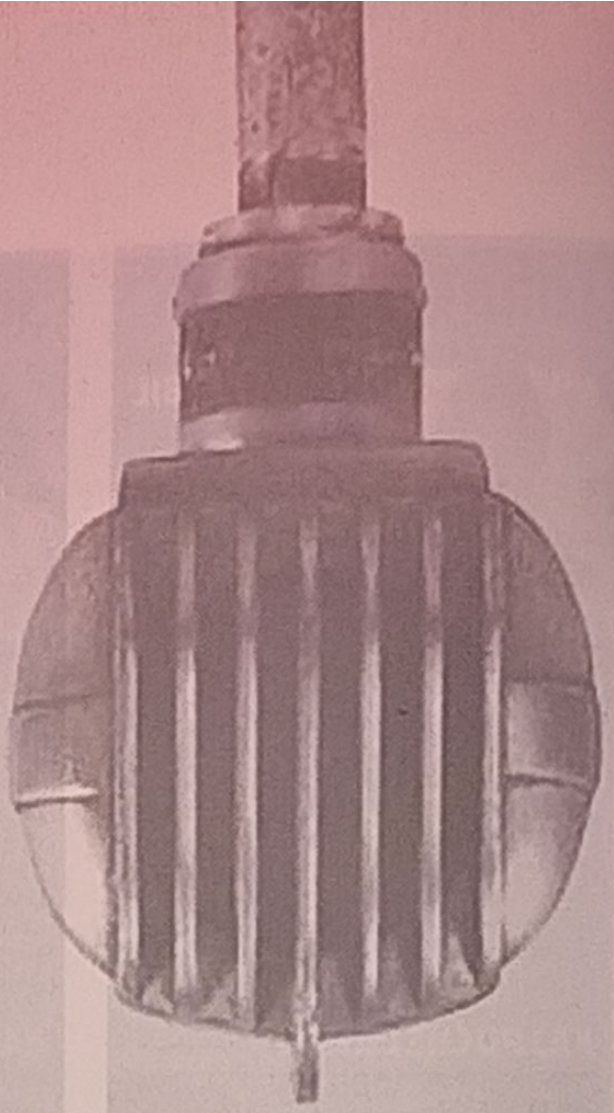
DEMIS HASSABIS
Republic je bil sicer v razvoju veliko dlje, kot smo upali, vendar zagotovo gre za pogumen in inteligenten poskus. Njegova prihajajoča igra *Evil Genius* izgleda še bolje.

NEIL MANKE
Avtor *Half-Life* moda *They Hunger* ter nekaj drugih projektov. Odličen razvijalec modov za solo igranje je pokazal resnično nekaj genialnih potez.

RADIO BELVI
SMARJETNA 6
4000 KRANJ

SMS BOX: 031 383 383
GLASBENE ŽELJE: 04-231 60 60
INFO@RADIOBELVI.SI
WWW.RADIOBELVI.SI

TRŽENJE:
JANEZ.KAJZER@RADIOBELVI.SI
TELEFON: 041-71 39 72
FAX: 04-27 000 13



Radio
Belvi
Kranj 98.3 MHz

PCF Hardcore

Modi/Naredi sam/Ekstremi/Nasveti Prepovejte bež!

↘IVO VIDERGAR TEMNI JEDI

SIVINA JESENI

Naj vam spet zaželim dobrodošlico s temne strani uredništva PCF. Poletja bo pa zdaj menda že končno res konec in pričeli se bodo sivi jesenski dnevi, ko bodo moja sončna očala končno prišla do pravega izraza.

Kaj smo torej pretekli mesec počeli v uredništvu? Prenovili smo ekipo in PCF Hardcore je sedaj bogatejši za Uroša Jaušovca, ki je za pokušino predelal računalnik našega serviserja, ki je po končanem delu ves bled sedel nazaj na svoje delovno mesto, vidno olajšan, da stvar še vedno deluje. Kako mu je uspelo si lahko ogledate sami in seveda pričakujemo vsakršne predloge in komentarje z vaše strani – kar hrabro na forum na **www.pcformatslo.net/forum**.

Prav tako upam, da se boste množično pridružili vsesplošni igričarski norišnici, Lethal Lanu XXL, ki bo 25. in 26. oktobra na Prevaljah. Na **http://lethallan.com** lahko preberete vse o tem dogodku.

ivo@videotop.si

SPOZNAJTE MOŠTVO

IVO VIDERGAR
Nad *Quakom* navdušeni Ivo bo konec meseca spet prišel na svoj račun. Srečali ga boste lahko za računalnikom na Lethal Lanu XXL.

UROŠ GLAD
Uroša smo ta mesec pustili malce počivati – samo zato, da bo ol in svež pripravljen na torture, ki jih zanj načrtujemo v prihodnje.

FRAN LHOTKA
Fran si je ogledal veliko novost na področju vodnega hlajenja, črpalko brez gibljivih delov. Vse o tem lahko preberete v njegovi kolumni.

BOŠTJAN KRAJNC
Boštjan se je tokrat potopil v svet modov in si ogledal, na kakšne prepreke lahko naletite pri ustvarjanju lastnega moda.

UROŠ JAUŠOVEC
Čisto sveža pridobitev v uredništvu je tako, za zabavo, poprijela za orodje in predrugačila računalniško ohišje.

GREGOR MRAZ
Gregor, naša novašara pridobitev, je ta mesec več ali manj lenaril in utekočinjal svoje namizje. Naj nas nekdo opomni, da mu naložimo več dela.

POLETITE V VESOLJE

Sprememba je vedno dobrodošla, pravijo. In nekaj malenkosti lahko spremenite tudi na vašem računalniku. Dovolite, da vam pokažemo, kako.

MOD MESECA

MOD MESECA
Russel Casiis se rad poigrava s svojim računalnikom do take mere, da ga je stlačil v Millenium Falcona. To je njegova šesta modifikacija, odkar se je pričel poigravati z orodjem za prave moške. Razlog, da je modifikacija sploh nastala, pa tiči v tem, da si je želel ustvariti nekaj posebnega – in tako je cel PC skril v model. Nas je navdušil.

MILLENIUM FALCON
"Model, ki sem ga imel najraje kot otrok. Le kateri mulc se lahko upre igrači, ki jo mora dvigniti z obema rokama? Pa še vesoljska ladja je!"

DISK ZA NOTESNIK
"Kar neverjetno je, kako majhne so te zadevice. Če ni veliko prostora so prav gotovo odlična izbira. Z nekaj modificiranja je moj disk dobil celo okence."

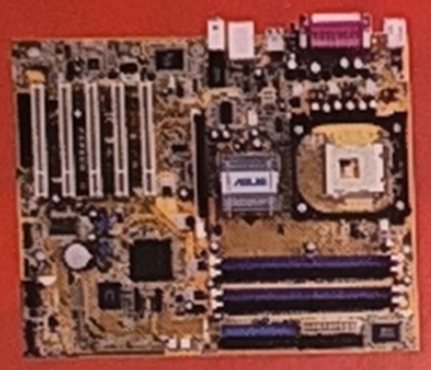
OSNOVNA PLOŠČA MINI-ITX
"Gre za odlično majhno osnovno ploščo, ki ima vgrajeno vse: grafiko, zvok, mrežno kartico, pomnilnik in celo procesor. Takšne plošče so idealne za majhne modifikacije."

ULTRA SVETLE LED DIODE
"Že od malega so me privlačile svetle stvari. LED diode lahko danes dobite vseh barv in oblik in ultra svetle so res krasne."

OGLJE
"Oglje je bilo absolutno nujno – kje ste pa že videli sveže prepleskanega Falcona? Z nekaj kreativnega pacanja z ogljem je ladja postala lepo umazana. Pa še ožganine od laserja sem dorisal."

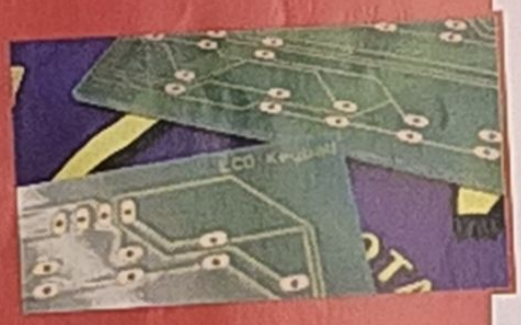
Mod novice

Vse dni v letu budno spremljamo novosti.



SKOK NAPREJ

Kjub temu, da Intel zanika, da bi bilo s ploščami z naborom Springdale mogoče uporabljati Performance Acceleration Technology (trdijo, da gre za neko strojno lastnost, ki je Springdale nima), je Asusu in Abitu očitno uspelo nekaj narediti z njihovimi ploščami – z najnovejšim BIOS-om te namreč delujejo tako hitro, kot plošče z naborom Canterwood, kar je odlično, če pomislimo na razliko v ceni. O Asusovi rešitvi preberite na www.asus.com/news/2003/20030602.htm.



GUMBKI

Pri Hexusu so spisali priročen vodič za izdelavo tipkovnice za LCD zaslone, podobne tistim, ki jih dela Matrix Orbital. Vse skupaj je precej enostavno, a se zadeve ne lotevajte, če ne veste, kateri konec spajkalnika spada kam. Če si želite krmiliti *Winamp* s pritiskanjem na gumbke, ki ste jih sami izdelali, si zadevo oglejte na www.hexus.net/review.php?review=560.

VODNA GROZLJIVKA

Naša najljubša modifikacija ta mesec pripada nemškemu pobu, ki sliši na ime Anubis. Dečko ni le modernega PC-ja stlačil v ohišje Applovega Powermaca G4 (kar je že samo po sebi precejšen dosežek), temveč je vse skupaj še vodno ohladil. Oglejte si fotografije njegove stvaritve na

@ PC FORMAT
www.pcformatslo.net

NA DISKU

↘ EKSTREMNO PRILAGAJANJE

NAMIZNA ZAVIST

Menili smo, da ima okus po malinah in se zato na *GT Ripple* spravili kot požeruh na sladoled.

Noro! Samo poglejte plavuti na teh lepotičkah. S spletne strani Visual Paradox smo sneli to primerno pomirjujoče ozadje in ga oživili s pomočjo veselega *GT Rippla*.

24-KARATNI TRIK

>>VEČ IDEJ

GT DESKTOP Gareth je prav tako avtor programa *GT Desktop*, ki je na voljo za slabe tri tisočake na naslovu **www.gtdesktop.com**. Gre za program za izbiro namizij, ki se polno integrira z *GT Ripple*, tako da lahko nastavljate različne učinke valovanja za različna namizja. Prav tako lahko določite specifične nastavitve za različna ozadja in brskate po njih znotraj preglednega vmesnika.

Na teh slikah tega sicer ne morete videti, a to namizje valovi, kot prava voda, zahvaljujoč majhnemu freeware programčku, ki smo ga namestili, imenuje pa se *GT Ripple*. Če se vam zdi, da potrebujete nekaj pomirjujočega migetanja na vašem namizju, ste prišli na pravo mesto. Ta mesec vam predstavljamo ta program in njegovega avtorja, Garetha Hadfielda, ki vam omogoča svoje namizje pretvoriti v navidezni akvarij.

Sinusi s spomini

Garetha je za pisanje tega programčka navdušil sistem Unix. "Ideja za *GT Ripple* se mi je porodila ob podobnem konceptu, ki je že leta na voljo za XWindows," pravi Gareth. "Mislim, da se je imenoval *xripple*. Spomnim se, da sem ga uporabljal na računalnikih z Unixom, ko sem še študiral. Zdel se mi je prav simpatičen, zato sem se odločil, da bom poskusil, če se da stvar spraviti v Windows. Po nekaj mečkanja z namizjem v Windows in zafrkavanja s sinusnim valovanjem, je *GT Ripple* postal resničnost."

GT Ripple neškodljivo čepi v vaši opravilni vrstici, medtem ko izvaja čarovnije na vašem namizju, to pa valovi kot svež puding. Med njegovimi čarovnijami pa sploh nismo zaznali znatnega upočasnjevanja delovanja sistema, celo v občutljivem Windows 98 ne. Programček prav tako omogoča večji nadzor nad ikonami na namizju, saj jih lahko izklopite ali pustite znotraj programa. Logično je, da bo *GT Ripple* najbolj učinkovit, če si boste izbrali bolj vodno ozadje za namizje – priporočamo vam kakšno sliko z delfini za dodaten kanček stila. Gareth predlaga, da se odpravite na **www.visualparadox.com**, kjer boste lahko izbirali med primerno ohlajenimi vodnimi ozadji.

Ko snamete *GT Ripple* z **www.gtdesktop.com** ali ga namestite z našega diska, je potrebno le poiskati bližnjico do njega v meniju Start in že lahko pričnete valovati. Če

SPLETNE STRANI

Potopite se v splet za še več namiznih okraskov.

GT Desktop
www.gtdesktop.com

Visual Paradox
www.visualparadox.com

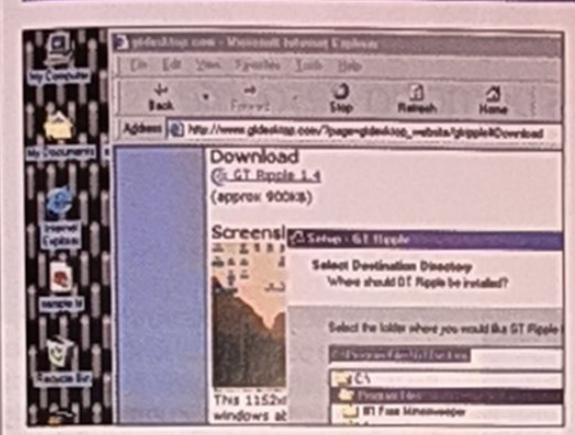
Digital Blasphemy
www.digitalblasphemy.com

MacDesktops
www.macdesktops.com

DeviantArt
www.deviantart.com

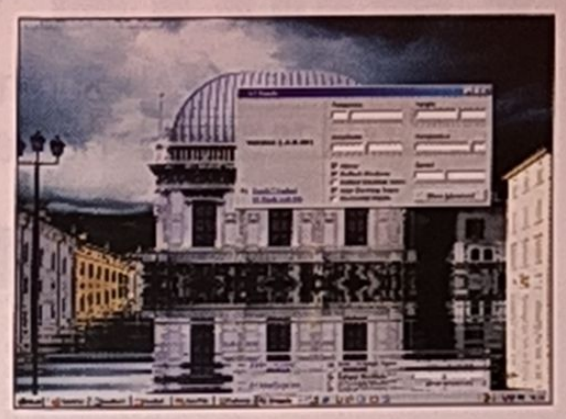
Ta gozdna scena z MacDesktops.com je naravna različica *GT Rippla*.

>>KAKO ZAČETI Pomočite prste v vode *GT Rippla*.



01 NAMESTITEV Najprej namestite program z diska. Sedaj zaženite *GT Ripple* iz menija **Start➡Programs**. *GT Ripple* se takoj požene v akcijo, a se je za najboljše rezultate potrebno poigrati z nastavitvami, zato kliknite na ikono *GT Rippla* v sistemskem pladnju.

02 NASTAVITVE Z uporabo drsnika v nadzorni plošči lahko prilagajate različne faktorje valovanja. Višina, na kateri se prične valovanje, je verjetno najbolj osnovna nastavitev, ki jo je potrebno prirediti za najboljši učinek, še posebej če imate namizje s sliko kopnega.



03 IZKLOPITE IKONE Nastavitev **Mirror** odseva zgornjo polovico namizja v valovanju in je uporabna za namizja, na katerih ni vodnih elementov, možnost **Hide Desktop Icons** pa je uporabna, če želite, da bo vaše namizje resnično impresivno.

Še tako suho puščavo je mogoče pretvoriti v oazo, zahvaljujoč programčku, kot je *GT Ripple*.

želite ta učinek ugledati vsakič, ko zaženete računalnik, ustvarite še eno bližnjico do *GT Rippla* in jo postavite v mapo Windows Startup. Če potrebujete pomoč pri iskanju programa, ga boste privzeto našli v mapi **C:\Program Files\GTDesktop\Plugins.**

Valovanje

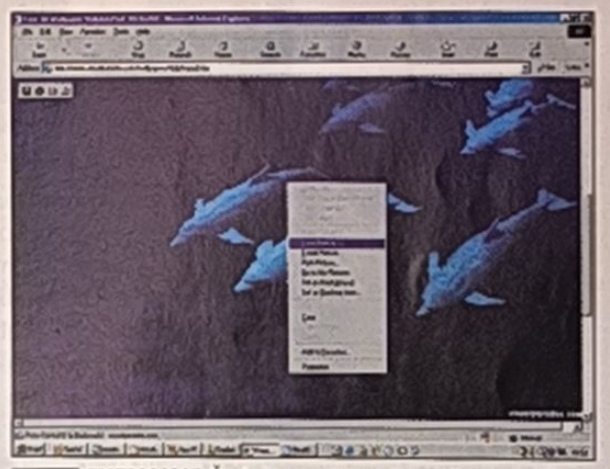
Ko je program zagnan, dvokliknite na ikono *GT Ripple* v sistemskem pladnju za dostop do dodatnih možnosti. Spremenite lahko frekvenco, hitrost, amplitudo, višino in usmerjenost valov, kar je dovolj možnosti, da si ustvarite zadostno število različnih učinkov. Z uporabo potrditvenih polj lahko vklapljate ali izklapljate ikone na namizju ali pa izberete zrcaljenje namizja. Možnost zrcaljenja je uporabna, saj lahko s prilagajanjem višine valov ustvarite vodni učinek tudi na slikah, na katerih ni vodnih elementov.

Zanimalo nas je, če je Gareth videl prihodnost za *GT Ripple* kot del Microsoftovega operacijskega sistema. "Ne bi me presenetilo, če bi prihodnje različice Windows podpirale animirane elemente," je povedal. "Pri Microsoftu so dovolj zainteresirani za videz vmesnika, da so ustvarili zanimiv vmesnik za Windows XP, ki vam z uporabo Windows Active Desktopa že sedaj omogoča ustvariti animirano namizje, ki pa ni združljivo s programom, kot je *GT Ripple*." **PCF**

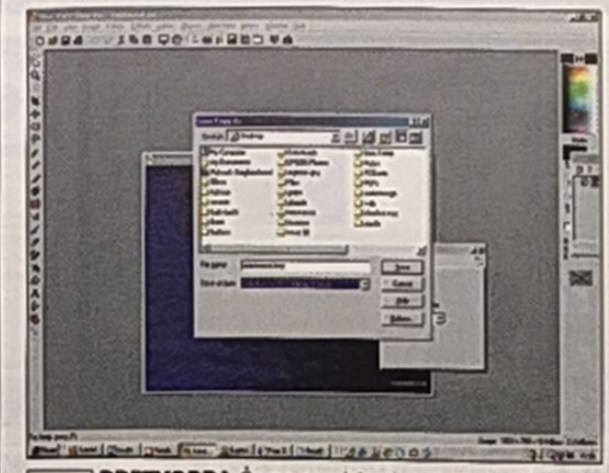
>>PLJUSKANJE ČEZ ROB

Kako sneti namizje in na njem uporabiti *GT Ripple*.

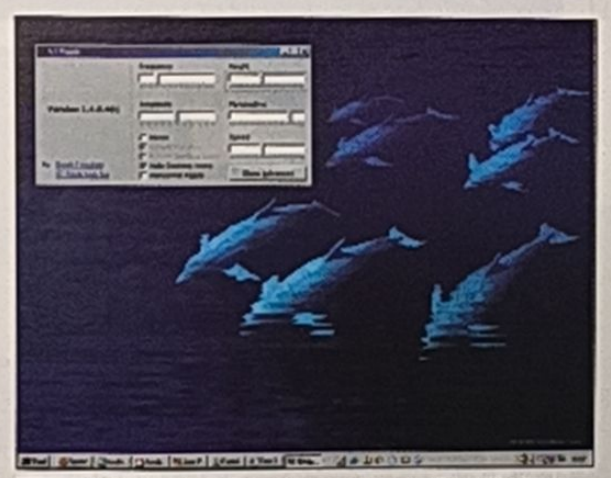
01 ISKANJE Najprej obiščite spletno stran Visual Paradox, **www.visualparadox.com**, in poiščite primerno sliko, ki jo želite izboljšati z *GT Ripplom*. Kliknite za vstop v galerije in nato poiščite kategorijo **Real World Creatures**. Najboljše namizje za uporabo z *GT Ripplom* je Dolphin Pod.



02 SNEMANJE Če želite sneti namizje, izberite ločljivost, ki jo uporabljate in počakajte, da se slika odpre. Nato z desnim gumbom miške kliknite na sliko in izberite možnost **Save Picture As**. Poiščite mesto na disku in shranite sliko. Poskusite si tudi zapomniti, kam ste jo shranili.



03 PRETVORBA Če na namizju nimate omogočenega neprijetnega načina Web View, je slike iz formata JPEG potrebno pretvoriti v BMP za uporabo na namizju. S programom, kot je *Paint Shop Pro*, odprite sliko z delfini in jo pretvorite v BMP.



04 NASTAVITVE Z desnim gumbom miške kliknite na namizje, izberite Properties in naložite sliko z delfini na namizje. Sedaj poženite *GT Ripple* in eksperimentirajte z nastavitvami, dokler ne dosežete želenega učinka. Če uporabite takšno sliko, uporaba možnosti **Mirror** ni potrebna.

↘IZBOLJŠAJTE SVOJ OS

VDRITE V WINDOWS

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 30 MINUT

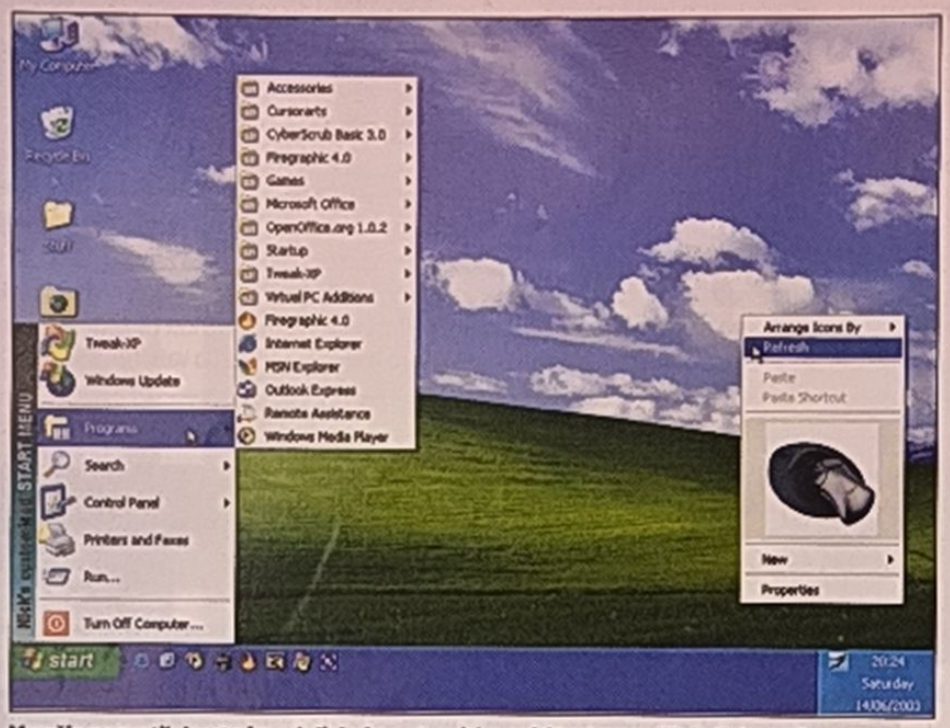
Spremenite vsak kotiček menija Start s pomočjo *Resource Hackerja*. Tukaj vam pokažemo, kako.

24-KARATNI TRIK

>>UVELJAVITE SPREMEMBE

PROBLEM Datoteke **explorer.exe** ne morete zamenjati, dokler Windows teče, zato je potrebno prirejeno različico skopirati s pomočjo ukazne vrstice.

REŠITEV V Windows 98/ME zaženite sistem v način MS-DOS, uporabniki Windows XP pa zaženite sistem v konzolo Recovery. Iz direktorija **C:\Windows** vtipkajte `copy explorer.exe explorer_old.exe`. Sedaj vtipkajte `copy explorer_new.exe explorer.exe` in pritisnite [Y]. Ponovno zaženite Windows in vaše spremembe bi morale biti vidne. Če želite obnoviti izvirno datoteko Explorer, ponovno zaženite v ukazno vrstico in vtipkajte `copy explorer_old.exe explorer.exe`.



V našin nasvetih boste izvedeli, kako ustvariti meni Start po vaših željah, pa še kontekstnim menijem boste lahko dodali sliko.

Kot smo že nekajkrat povedali, je *Resource Hacker* najboljše orodje, kar jih je, za kopanje po temačnih globinah Windows, če želite prirediti svoj operacijski sistem lastnim željam in potrebam. Tokrat vam bomo pokazali, kako narediti dvoje: lažji podvig doda sliko namiznemu kontekstnemu meniju, v drugem pa vam bomo pojasnili, kako popolnoma predelati meni Start v Windows, da bo oblikovan tako, da boste hitro in enostavno našli vse, kar potrebujete. Oboje zahteva spreminjanje ključnih sistemskih datotek – če niste prepričani v svoje početje, se mu raje odpovejte, a ne pozabite, da s tem zamujate pustolovščino.

Registrirana beseda

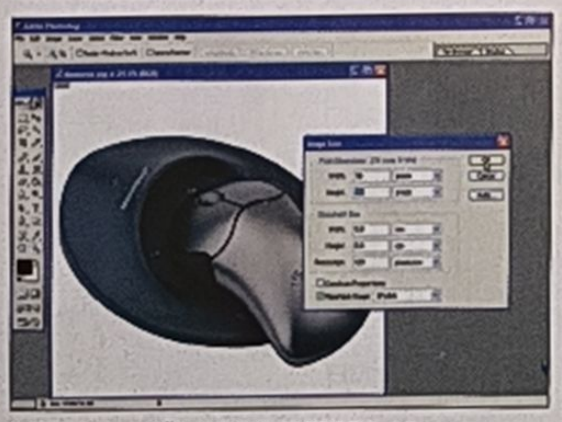
Vodič v treh korakih spodaj prikazuje, kako lahko postavite lastno sliko v meni, ki se prikaže, ko z desnim gumbom miške kliknete na namizje ali če izberete meni File, ko brskate po vsebini pogona. Ta sprememba lahko upočasni vaš računalnik, a lahko s kratkim obiskom registra popravite tudi to. Kliknite na **Start➡Run**, vtipkajte regedit, pritisnite [Enter] in poiščite **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer**. Z desnim gumbom miške kliknite v desni del okna in izberite **New➡Dword**. Vnos poimenujte **DesktopProcess** in mu dodelite vred*-nost 1. Zaprite urejevalnik registra in to je vse.

S pomočjo naslednjega vodiča boste lahko priredili meni Start tako, da bo prikazoval samo tisto, kar dejansko potrebujete. Seveda imate omejen nadzor nad vnosi že v pogovornem oknu **Properties**, a ponuja ta način veliko več možnosti. Uporabniki WinXP vedite, da ta možnost deluje samo s klasičnim menijem Start – tega izberete tako, da z desnim gumbom miške kliknete na gumb Start in izberete **Properties**. Izberite možnost **Classic Start menu** in kliknite na **OK**.

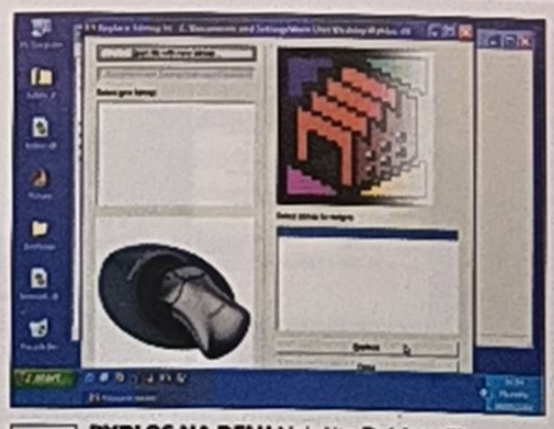
Raziskovalna operacija

Sedaj zaženite *ResHacker* in odprite **Explorer.exe** iz mape **Windows**. Izberite **File-Save as**, datoteko preimenujte v **Explorer_new.exe** in jo shranite v imenik **Windows**. Odprite **Menu** in mape **204** ter kliknite na **1033**. S tem boste prikazali vsebino klasičnega menija **Start**. Najenostavnejša izboljšava je ta, da preimenujete vnose v meniju Start s spreminjanjem besedila med

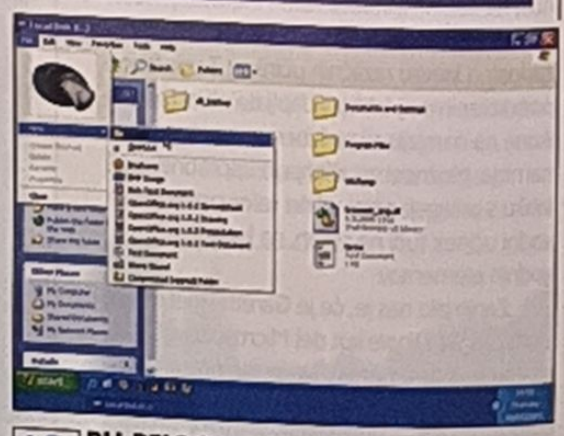
>>OSEBNA ENOTA Dodajte sliko kontekstnemu meniju na namizju.



01 IZBOLJŠAJTE SVOJ VIDEZ Pojdite na **http://virtualplastic.net/download/apps/byblos_if.zip** in snemite aplikacijo. Raztegnite datoteko **Byblos.dll** in jo shranite na namizje. V urejevalniku slik shranite želeno sliko v format BMP in naj ne bo večja od 96 x 96 pik.



02 BYBLOS NA DELU Naložite **Byblos.dll** v *ResHacker*. Dvokliknite na **Icon**, nato na **202** in kliknite na **1033**. Pojavila se bo nova ikona. Izberite **Action➡Replace Bitmap...** Kliknite na **Open file with new bitmap...** in naložite želeno sliko. Kliknite na **Replace**. Izberite **File➡Save** in nato **File➡Exit**.



03 DLL DELO Skopirajte **Byblos.dll** v korenski imenik na pogonu C. Kliknite na **Start➡Run**, vtipkajte `regsvr32.exe c:\Byblos.dll` in pritisnite [Enter]. DLL je sedaj registriran – kliknite na OK in datoteke nikoli ne premaknite s te lokacije. Z desnim klikom na namizje si oglejte rezultat.

```
Microsoft Windows XP(TM) Recovery Console.

The Recovery Console provides system repair and recovery functionality.

Type EXIT to quit the Recovery Console and restart the computer.

1: C:\WINDOWS

Which Windows installation would you like to log onto
(To cancel, press ENTER)? 1
Type the Administrator password:
C:\WINDOWS>copy explorer_new.exe explorer.exe
Overwrite explorer.exe? (Yes/No/All): y
        1 file(s) copied.

C:\WINDOWS>exit
```

Za uveljavljanje sprememb v datoteki explorer.exe je potreben obisk konzole Recovery ali ukazne vrstice MS-DOS.

narekovaji. Celotne menijske vnose lahko tudi izbrišete, in sicer tako, da zbrišete vse med **POPUP...** in simbolom **}** – vnose znotraj menijev lahko zbrišete z brisanjem celotnega vnosa **MENUITEM**.

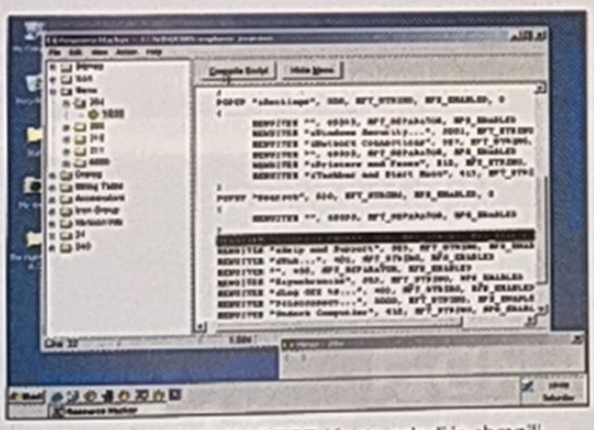
Ko je meni Start primerno okleščen, lahko ostale vnose tudi poljubno razmestite po njem – zakaj bi se, na primer, ubadali z menijem **Settings**, če želite odpreti nadzorno ploščo, ko pa lahko do nje dostopate neposredno iz menija Start? Za podrobnosti si oglejte spodnje napotke.

Pospravljanje menija Start je dobra ideja – dodate lahko ločne črte med vnose, in sicer le s kopiranjem katerega koli vnosa **MENUITEM "", 450, MFT_SEPARATOR, MFS_ENABLED** tja, kjer si želite ločene vnose. Če to ločnico dodate podmeniju, zamenjajte **450** s **65535**. Zadeva deluje tudi obratno – le izbrišite zgoraj navedene vnose.

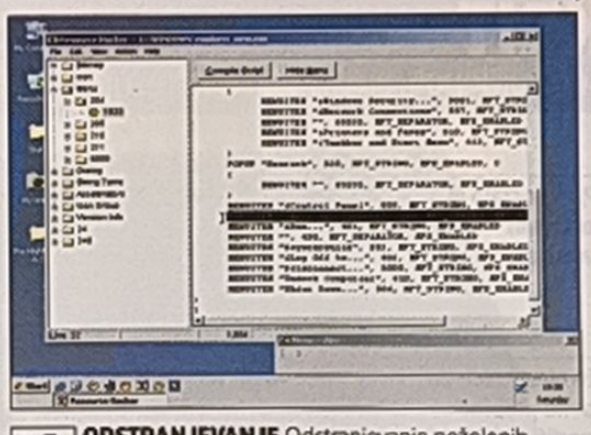
Za potrditev sprememb kliknite na gumb Compile Script, preden shranite datoteko, preberite pa še 24-karatni nasvet (levo), v katerem je opisan postopek zamenjave izvirne datoteke explorer.exe z novo (seveda po tem, ko ste izdelali varnostno kopijo). **PCF**

>>PRENOVLJENI START

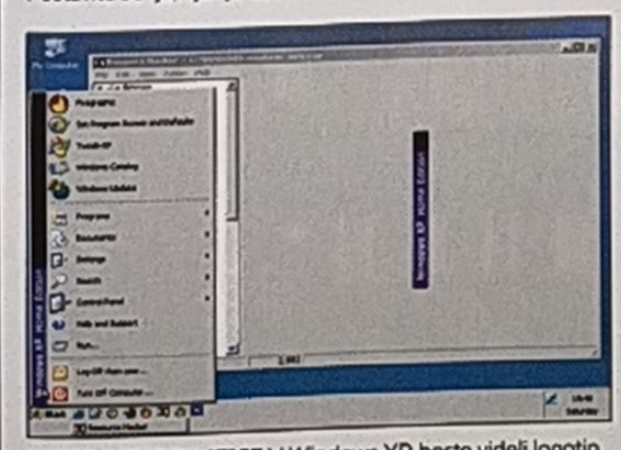
Popolna preureditev menija Start.



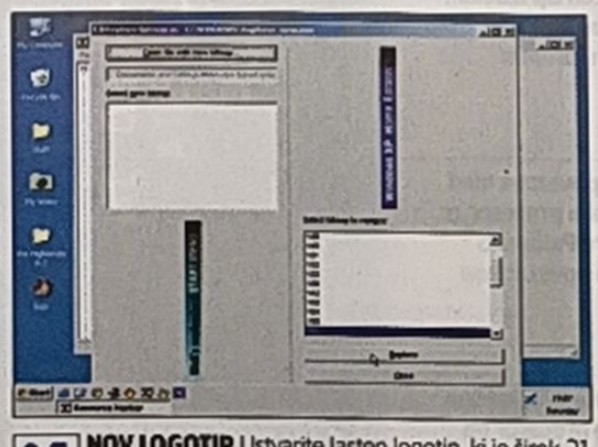
01 **PREVZEMITE NADZOR** Ko ste odprli in shranili **explorer.exe** (opisano v glavnem besedilu), kliknite na **1033** pod **Menu** in **204**. Izberite vrstico, ki se prične z **MENUITEM "&Control Panel..."** in izberite **Edit➡Cut**. Postavite se tja, kjer jo želit e in izberite **Edit➡Paste**.



02 **ODSTRANJEVANJE** Odstranjevanje neželenih vnosov je enostavno – mi smo se znebili povezave Help and Support, ker nam je bolj všeč kar tipka [F1]. Če želite storiti isto, poiščite vrstico, z vnosom "&Help and Support". Ko končate, pritisnite Compile Script.



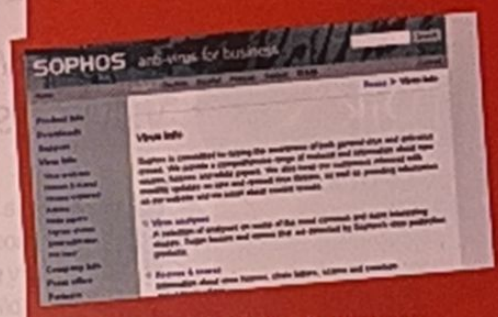
03 **BITNE BAJTICE** V Windows XP boste videli logotip Windows XP Home (ali Windows XP Professional), prikazan na strani menija Start, ko kliknete nanj. Logotip se pa nahaja v meniju **Bitmap – 166** za XP Home in **167** za XP Professional.



04 **NOV LOGOTIP** Ustvarite lasten logotip, ki je širok 21 in visok 233 pik. Shranite ga na namizje. Izberite primerno ikono z leve strani okna in izberite **Action➡Replace Bitmap...** Ne pozabite shraniti sprememb, preden zaprete program.

Spletni viri

Ste še vedno lačni trikov in nasvetov? Natakar, prinesite nam splet...



SOPHOS VIRUS INFORMATION WWW.SOPHOS.COM/VIRUSINFO/

Vedno je dobro vedeti, kateri virusi razsajajo naokoli in na tej strani boste našli cel kup nasvetov – od sumljivih e-sporočil do tega, kako lahko ročno odstranite viruse z vašega PC-ja. Prav tako vam omogoča potrjevanje paničnih sporočil vaših prijateljev – saj veste, tistih, ki jih pošiljajo naokoli, ne da bi preverili, če je vsebina sploh resnična.

THE WINDOWS BBS WWW.WINDOWSBBS.COM

Forumi so najpogosteje najboljši vir informacij, če potrebujete rešitev za kak poseben problem. The Windows BBS – ime spominja na stare čase, ko še ni bilo interneta, ko so bili 9600K modemi čudo tehnike in ko nihče ni niti razmišljal o grafičnih spletnih vmesnikih – ima forume razdeljene v različne kategorije, vključno z ločenimi seznami za vsako različico Windows posebej, od 95 in NT naprej. Stran si lahko prosto ogledujete, če pa potrebujete odgovor na kakšno lastno vprašanje, pa se je potrebno prijaviti.

TWEAK HOME PC HTTP://TWEAKHOMEPC.VIRTUALAVE.NET/THPC.HTML

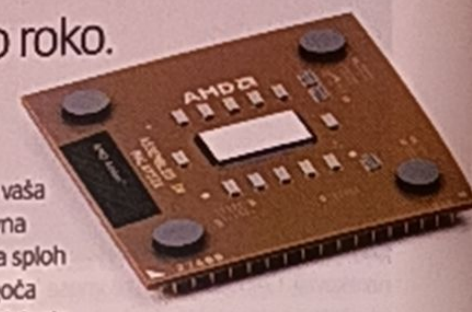
Ta stran je namenjena izključno uporabnikom Windows 95, 98 in ME. Izberite kategorijo iz menija na levi in kot po čarovniji se bo na sredi strani pojavila cela serija novih možnosti. Izberite kategorijo po želji, kliknite nanjo in si oglejte nasvete za izboljšanje delovanja sistema. Tudi 24 nasvetov za pospeševanje je zelo uporabnih.

Preverite *PCF* forum
www.pcformatslo.net/forum/

↘ PROCESORJI AMD

STROJNI NASVETI

Ni pomembno, kakšne barve je vaš Athlon XP – smer in velikost jedra sta tisti, ki izdata njegovo poreklo.



AMD-jevo zaklepanje takta je mogoče prelisičiti z mirno roko. Vživimo se v vlogo umetnika v iskanju višjih frekvenc.

24-KARATNI TRIK

>>UPOČASNJEVANJE

SISTEMSKO VODILO Ko se končno dokopljete do nastavitev pomnoževalnika, lahko hitro pozabite na sistemsko vodilo, a je mogoče samo s kombinacijo obeh doseči najvišje možne hitrosti. Ena od možnosti je znižanje frekvence sistemskega vodila, da lahko dosežete višje hitrosti procesorskega jedra – to je lahko zelo uporabno, če vaša osnovna plošča ne ponuja finih možnosti nastavljanja frekvence. Prav tako lahko znižate pomnoževalnik in zvišate hitrost sistemskega vodila za en korak (33MHz). Ne glede na možnost, za katero se boste odločili, ne pozabite na primerno hlajenje računalnika.

Navijanje je bilo v dobrih starih časih toliko enostavnejše kot danes. Preprosto ste v ploščo zadegali procesor, nanj namestili soliden ventilator, nato pa ste lahko spreminjali hitrost sistemskega vodila (FSB) in pomnoževalnika, kolikor se vam je pač zdelo. Danes imajo vsi čipi pomnoževalnike seveda zaklenjene, tako da se lahko pri navijanju poigravate le s frekvenco sistemskega vodila. Oziroma v to bi naj verjeli. Če imate AMD-jev procesor, se lahko poslužite trika, s pomočjo katerega lahko obidete zapečaten pomnoževalnik. Če se podate v te vode, se boste vrnili v zlata leta navijanja.

Najprej je na vrsti hitra lekcija iz zgodovine. Intel je zaklepanje pomnoževalnika predstavil s procesorji Pentium III, davnega avgusta 1998 (pred tem so imeli Intelovi procesorji omejen pomnoževalnik). Od takrat uporablja isto tehnologijo, da bi brezobzirnim distributerjem preprečili, da bi procesorje prodajali kot hitrejše. Seveda so uporabniki na vse načine poskušali odkleniti različne čipe Pentium III in 4, a jim ni uspelo, vsaj ne na lažje načine.

Vtikanje v tiktakanje

AMD je sledil Intelovemu vzoru z izdajo Athlona, je pa zadevo izvedel na precej drugačen način. Intel namreč nastavitev pomnoževalnika določa v samem jedru procesorja, AMD pa na nosilcu jedra. In zakaj je zaradi tako majhne razlike AMD-jeve procesorje laže navijati? Ker so AMD-jeve nastavitve (bolj ali manj) vidne, zato jih lahko do neke mere spreminjate.

Preden se podate v navijanje, pa preverite, če vaša osnovna plošča sploh omogoča spreminjanje pomnoževalnika. Če med zagonom računalnika pritisnete [Del], boste odprli nastavitve BIOS-a, kjer poiščite razdelek Frequency/Voltage Control. Tam boste našli tako pomnoževalnik, kot tudi frekvenco sistemskega vodila. Sicer obstaja možnost te krasne nastavitve odkleniti tudi na osnovni plošči, a če jih ta privzeto ne podpira, vse skupaj ni vredno truda.

Če si procesor Athlon pobliže ogledate, boste videli skupine bakrenih pikic, posejanih po površini, ki so označene z L1, L3 itn. To so dejansko kontakti, ki določajo zmogljivosti

ATHLON RAZKRIT

Athlon XP Thoroughbred v vsej svoji lepoti, pripravljen na dresuro z lepilnim trakom, lepilom in žičkami ...

JEDRO PROCESORJA

Ta del tukaj je dejansko procesor Athlon XP, vse ostalo je embalaža. Bodite previdni okoli sredine ploščice in poskrbite, da tja ne boste spravili lepila, trakov ali prevodnega epoksija.

GUMIJASTI DISTANČNIK

Ti gumijasti čepki pomagajo razporediti težo hladilnika, da ta ne zlomi nosilca, ko ga namestite na osnovno ploščo. Problem je v tem, da vas lahko ovirajo pri modificiranju. Med delom jih lahko začasno odstranite.

SPECIFIKACIJE PROCESORJA

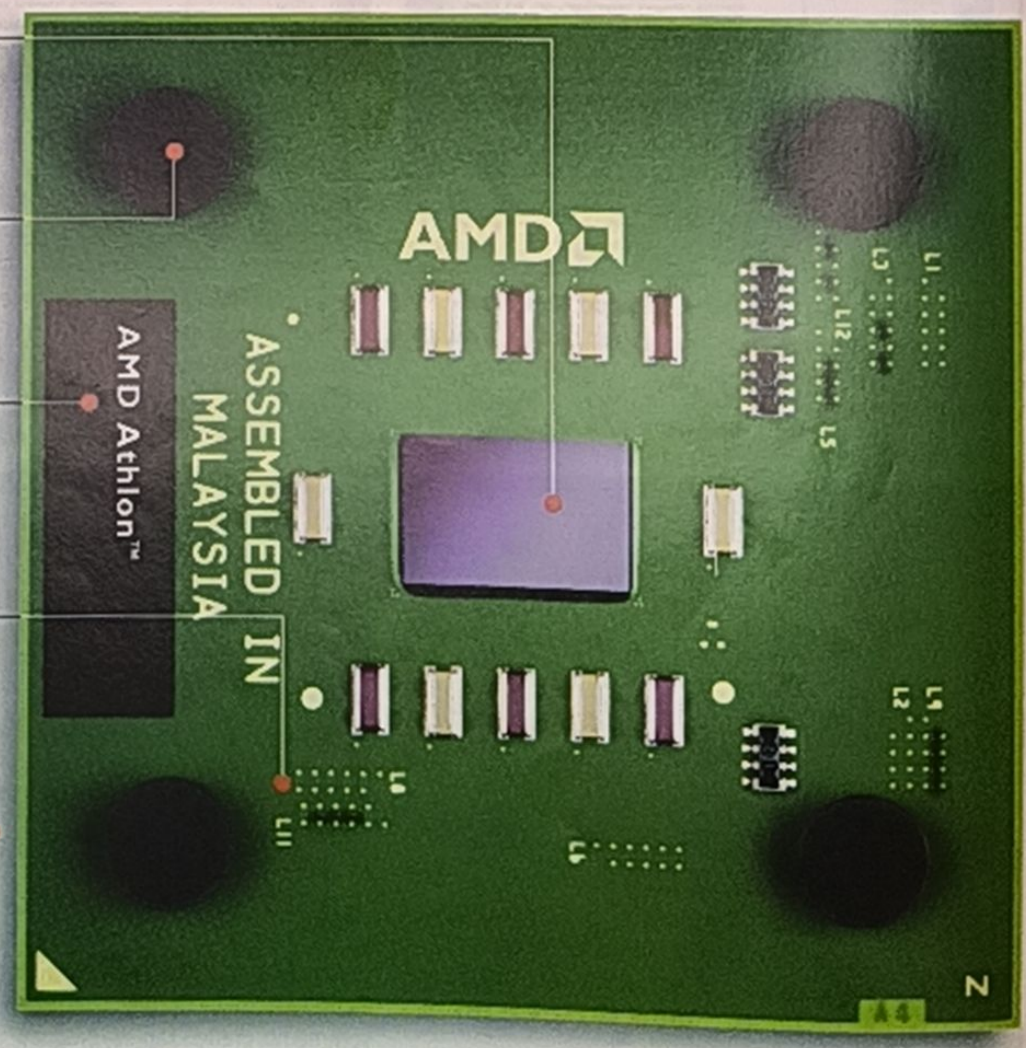
Razen hitrostne specifikacije procesorja bi tukaj morale biti še informacije o tem, kje in kdaj je bil določen čip izdelan. Kakršne koli številke, ki so tu navedene, vam lahko koristijo pri iskanju več informacij o čipu na različnih forumih navijalcev.

NASTAVITVE POMNOŽEVALNIKA

Če imate jedro Thoroughbred (na sliki), bo povezava med spodnjima kontaktoma v stolpcu L3 odklenila procesor za naprednejše oblike navijanja. Če imate jedro Palomino (slika zgoraj skrajno desno), pa je potrebno povezati vse vrstice v stolpcu L1.

NOŽICE

Med delom s procesorjem pazite, da ne boste zvili kakšne nožice. Kot varnostni ukrep lahko postavite procesor na košček penaste gume. Če se vam vseeno ponesreči, jih kasneje previdno zravnajte.



vašega procesorja. Če si procesor ogledate še pobliže, boste videli tudi črne črte med nekaterimi kontakti (v bistvu gre za laserske reze), medtem ko so drugi kontakti povezani. Če spremenite razporeditev teh črt in povezav, lahko osnovno ploščo prepričate, da je nameščeni procesor hitrejši, kot je v resnici.

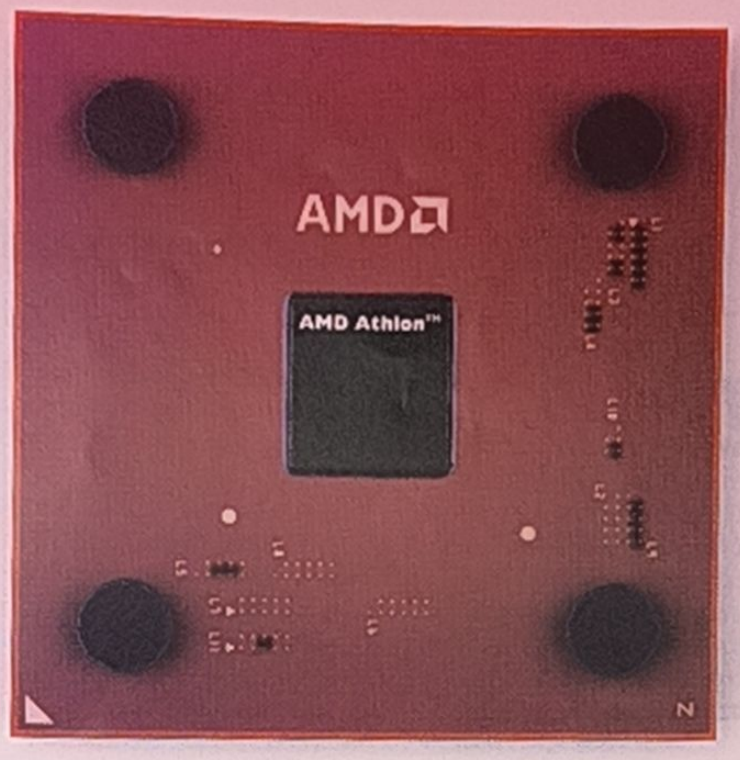
Svinec se predstavi

Kako torej spremeniti te nastavitve? Odgovor na to vprašanje je odvisen od modela vašega Athlona ali Athlona XP. Če imate originalni procesor na podnožju Socket-A (prepoznaven je po rdečem keramičnem nosilcu), lahko, verjeli ali ne, kontakte povežete kar s svinčnikom. Da, prav ste prebrali – grafit v mini svinčnika je dovolj prevoden za ustvarjanje povezave med kontakti. Če imate tak procesor, vzemite svinčnik in zarišite črte med zgornjima in spodnjima kontaktoma v sekciji L1 (skupno je potrebno zarisati torej pet povezav). S tem že neokusno enostavnim manevrom boste popolnoma odklenili pomnoževalnik.

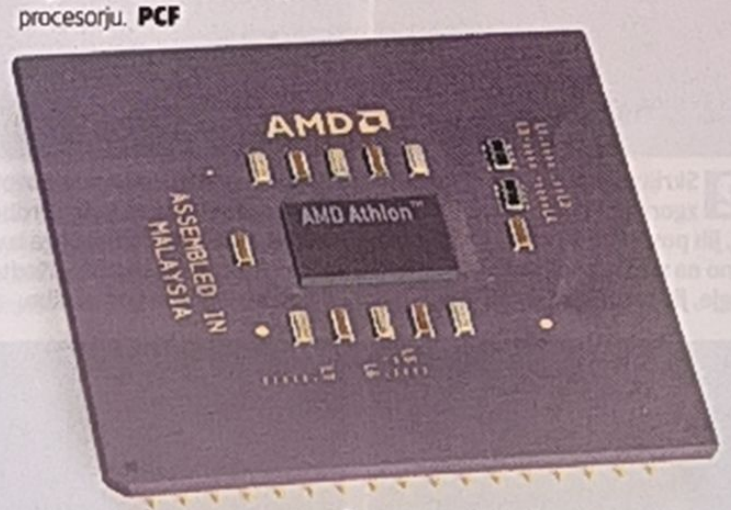
Če ste lastnik novejšega Athlona XP, pa je zadeva malce bolj kompliciran, saj je AMD pričel z njimi uporabljati prevodne bakrene nosilce in precej bolj prefinjene tokovne nastavitve, tako da trik s svinčnikom ne deluje več. Na srečo je še vedno mogoče uporabiti isto metodo, le bolj prevoden material je potrebno poiskati in istočasno še izolirati nosilec, da ne bi s prevodnikom povzročili kratkega stika. Oglejte si okvir spodaj, kjer je prikazano, kako se podati v spreminjanje kontaktov.

Če imate katerega od novejših procesorjev Thoroughbred (preverite spodaj levo, če niste prepričani), je potrebno spremeniti le nastavitve enega mostička. Potrebno je povezati zadnja dva kontakta na spodnjem konektorju v stolpcu L3. S tem boste lahko dostopali do vseh možnosti pomnoževalnika, ki obstajajo. Če imate procesor s starejšim jedrom Palomino, pa je potrebno povezati vseh pet parov kontaktov v stolpcu L1. Tukaj je potrebne precej previdnosti, da se vrstici ne bosta prekrivali, priporočamo pa vam tudi previdno izoliranje.

Ko je operacija končana, na procesor namestite še pošten hladilnik (ali pa, še bolje, sistem vodnega hlajenja) in lahko pričnete z navijanjem. Ko imate nadzor nad sistemskim vodilom in pomnoževalnikom, je procesor mogoče pognati hitreje, kot ste si kadar koli zamislili. Pa srečno navijanje – in kot vedno, ne pozabite da PCF ne more prevzeti odgovornosti za morebitne poškodbe na procesorju. **PCF**



Palomino uporablja malce drugačno razporeditev kot Thoroughbred, a so kontakti L1 na istem mestu. Pa tudi jedro je bolj kvadratno.



Če imate originalni procesor Athlon, primite za svinčnik in ga pospešite – to je vaša navijaška dolžnost.

POSTAVLJANJE MOSTOV

Za spreminjanje nastavitev pomnoževalnika za Athlona XP boste potrebovali nekaj nasvetov in mirno roko. Mi vam lahko pomagamo le pri prvem...

Pri izvirnih Athlonih deluje že trik s svinčnikom, pri Athlonih XP pa je potrebne nekaj več natančnosti. Lepilo lahko funkcionira kot dober izolator, ponavadi pa je za postavljanje mostička med konektorji najbolje uporabiti majhne koščke žice (posebej tanke žičke, ki jih lahko vzamete tudi iz kakšnega kabla), ki jih pritrdite s kapljico prevodnega epoksija (preko interneta je na voljo na **www.maplin.co.uk**). Seveda je potrebna tudi mirna roka, a ta metoda vsekakor deluje – pa še enostavno je vse skupaj odstraniti, če se zmotite. Ko je potrebno ustvariti povezavo med dvema prekinjenima kontaktoma, je potrebno del, ki ga želite zapolniti, omejiti z izolirnim trakom, nato pa zarezo, ki jo je pustil laser, previdno zapolnite z lepilom, ki ga je najbolje nanesti s konico igle. Če imate mikroskop, je vse to početje neprimerno enostavnejše, a je tudi povečevalno steklo lahko v veliko pomoč (če imate koga, ki vam ga bo držal, je še bolje). Ko je to gotovo, lahko uporabite koščke žice (namočene v epoksi), da ustvarite kontakt, ali pa preprosto namažete epoksi preko lepila (spet s konico igle).

Mogoče bo potrebno tudi prekiniti povezavo med nekaterimi konektorji, kar pa je z novimi, mehkejšimi nosilci, lažje opravilo, kot bi si mislili. Preprosto uporabite ostro rezilo in prerežite kontakte, kot so v tovarni to storili z laserjem. Če imate še starejšega Athlona s trdim keramičnim nosilcem, pa je kontakte potrebno prekiniti s svedrom.

Iz sveta modov

Novosti je ogromno, za vas pa jih zbira **Frana Lhotko**!

Črpalka za vodna hlajenja brez mehanskih delov. Da, sliši se čudno. V junijski številki smo govorili o nečem podobnem, tokrat pa novica iz podjetja Cooligy, ki ga je ustanovila skupina profesorjev iz Univerze Stanford. Podjetje se ukvarja s patentiranjem in konstrukcijo sistemov za hlajenje elektronskih čipov. Gre za nov sistem vodnega hlajenja, ki uvaja novo tiho črpalko brez gibljivih delov, ki dela na osnovi zakonov elektroosmoze. Črpalka je sestavljena iz steklenega diska s premerom 5cm in stenami, debelimi 2mm. Notranjost je napolnjena z majhnimi tubicami, s premerom 1 mikrona, ki se raztezajo od enega ravnega dela diska do drugega. Spuščanje električnega naboja skozi disk vzpodbudi ione, da se premikajo po kanalih in hkrati pomikajo vodo v sistemu. Nam ostane, da počakamo in vidimo, ali bo tak sistem prišel na police trgovin.

Lepa novica prihaja iz Hydorja. Ta znani italijanski proizvajalec izdelkov za akvaristiko je dobro znan tudi lastnikom sistemov za vodno hlajenje. Hydor proizvaja centrifugalne črpalke Seltz, ki so s svojim razmerjem med kakovostjo, zmogljivostjo in ceno osvojile srca mnogih računalničarjev. Hydor se zaveda, da se njegove črpalke uporabljajo za vodna hlajenja računalnikov in bodo zato napravili posebne modele. Eden teh bo zagotovo črpalka na 12V, ki se bo iz notranje strani računalnika priklopila na napajalnik. Ideje za ta projekt so prišle tudi iz Cool PC-ja, ki že nekaj časa sodeluje s Hydorjem.

Mislim, da ne obstaja več niti en del računalnika, ki ga ne bi bilo mogoče modificirati. V tej modifikatorski mrzlici nam podjetje AeroCool prinaša mod za napajalnike, ki je sestavljen iz prozornega barvnega pleksi pokrova, ki zamenjuje obstoječi kovinski plašč napajalnika. Revoltec je ravno tako eno od podjetij, ki nam redno prinaša novosti. Tokrat je to Revoltec Procyon, 6 v 1 čitalec kartic, ki se montira v prosto 5,25-palčno režo. Procyon je istočasno tudi replikator vrat, in sicer na sprednjo stranico računalnika postavi dvoja vrata USB in ena FireWire.

MAG. FRAN LHOTKA, COOL-PC
www.cool-pc.org

↘ WARCRAFT III

IGRAJTE KOT PROFESIONALEC

Sledite navodilom in tudi vi lahko popolnoma obvladate *WarCraft*.

Profesionalni igralec **Dimitar Alexandrow** iz ekipe Four Kings Intel razkrije svojo zmagovalno strategijo pri igri *WarCraft III*.

Za večkrat nagrajen *WarCraft III* (PCF 19, 91%) se je izkazalo, da je najbolj priljubljena strateška igra vseh časov, zanjo pa so na različnih večigralskih turnirjih po svetu podelili več nagrad, kot v vseh strateških igrah skupaj. Tako smo poprosili enega najboljših v tej igri, da nam razkrije par trikov in namigov, s katerimi si boste morda izboljšali svoj položaj na Blizzardovem portalu Battle.net.

Osredotočili se bomo predvsem na tri vidike: razpored gradnje objektov, samo strategijo boja in skrivnosti posameznih map.

Naš namen je prikazati izbrane trike na dveh mapah in še pomembno strategijo na mapi Plunder Isle. Tako mape, kot tudi strategija sta opisani za nočne vilince. Strategija je opisana po korakih in je med igranjem potrebno upoštevati pravilno zaporedje dejanj.

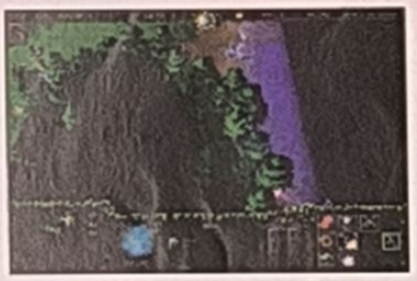
Povedali vam bomo, kdaj in kje zgraditi utrdbe ter kdaj je idealen čas za napad. Ker je sreča vedno pomemben dejavnik, ta strategija ne bo vedno "vžgala", a se bo v precej primerih izkazala za zmagovito. Nadaljnje nasvete vam bomo prinesli že naslednji mesec, do takrat pa nam na **pisma@pcformatslo.net** sporočite, če ste s pridom uporabili tokratne nasvete.

PCF

>>UMETNOST WARCRAFTA

Sledite strateškim navodilom profesionalnih igralcev.

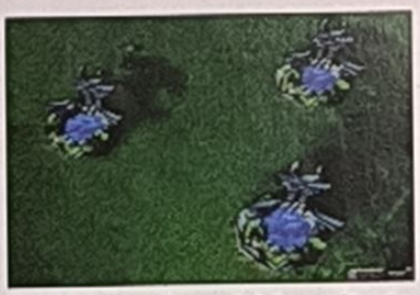
01 Začnite igro kot ponavadi, zgradite najprej oltar in vodnjak moči. Ko je oboje končano, pošljite izvidnico na potep, da vidite, kako napreduje nasprotnik.



02 Skrijte svoje skavte. Če ste na zgornjem delu mape Plunder Isle, jih postavite na mesto, ki je označeno na sliki. Če ste locirani kjer koli drugje, jih razpršeno poskrijte.

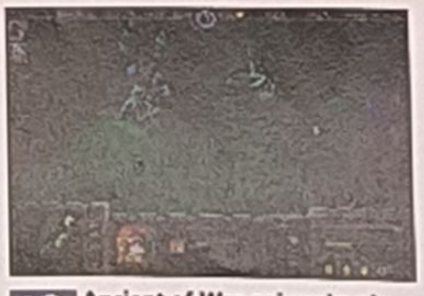
03 Tik preden naberete dovolj zlata in lesa za vašo utrdbo Ancient of War, pošljite enega izvidnika v nasprotnikovo bazo. Medtem na poti zgradite še eno utrdbo.

04 Ko boste imeli dovolj denarja, še pred nadgradnjo Tree of Life, zgradite Hunter's Hall. Ko je gradnja končana, se odločite za prvo nadgradnjo za lovce.

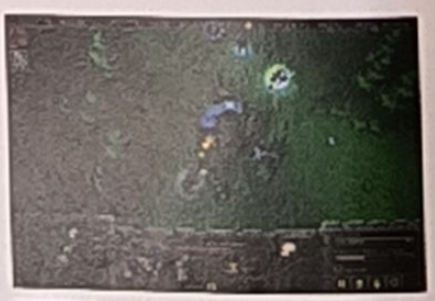


07 Ko gradite vodnjake, naj bodo ti postavljeni tako, da ne bodo na poti, če boste bežali pred sovražnikom. Hkrati morajo biti dostopni, da lahko iz vseh črpate energijo.

08 Ko se demonski lovec vrne iz napada, naj pije iz vodnjakov moči, ko obnovi vso energijo, pa naj se vrne v nasprotnikovo bazo, pobije čim več kmetov in zbeži.



09 Ancient of War naj proizvaja večje število lovcev – ko se nabere dovolj denarja, pričnite z gradnjo Ancient of Lore, proizvajajte nimfe in nadgradite spretnost **abolish**.



10 Sedaj imate tri lovce, enega čuvaja gozda in enega demonskega lovca. V tem času ima sovražnik kakšnih šest lakajev in nadmaga – najdite ga in ga ubijte.

13 Napadite mejna področja, nato pa še samo bazo. Nasprotnik bi vas moral pričakati na robu njegovega ozemlja, tako da lahko naredite veliko škode, preden se vrne.

14 Če nasprotnik spremeni kmete v vojake in borba ne kaže vam v prid, ne razmišljajte predolgo – uporabite portal ali pa kar pobegnite, če portala ga nimate.

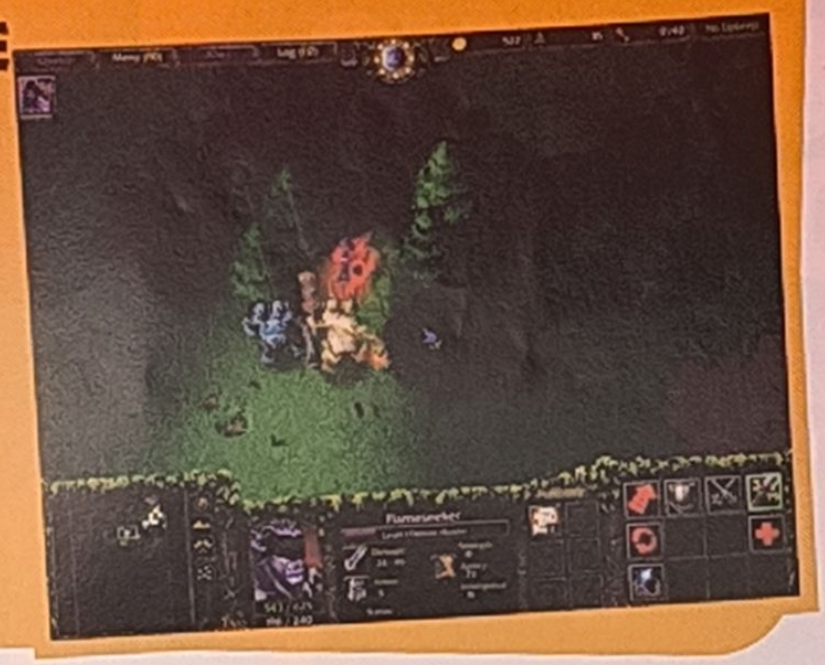
15 Z vojsko, zdravilnim napojem, arabesko zdravja in treanti pokončajte nasprotnika. Umaknite lovce, ki jim zmanjkuje energije, in prihranite **abolish** za demonske lovce.

16 Če demonski lovec umre, ustvarite novega. Medtem naredite čim več škode s preostankom vojske in čuvajem gozda, šele potem uporabite portal.

VOHUNSKO RAZMIŠLJANJE

Nočni vilinci imajo v svojih nemodnih rokavih skrit marsikak trik.

Prostranstva Plunder Isle lahko varujete in grožnje odpravite že z demonskim lovcem (demon hunter) prve stopnje. Poiščite dve luknji na ozemlju, kamor se lahko skrijete, in pobijte sovražnike enega za drugim. Velika prednost nočnih vilincev je, da lahko njihove meglice (wisp) pridobivajo les kjer koli, zato jih pošljite na čim več različnih krajev ter si tako ustvarite lastno vohunsko službo. Tudi hitrost vilinskih enot je predvsem na začetku igre velika prednost. Izkoristite jo in nenehno drezajte v nasprotnika.



05 Prvi junak naj bo demonski lovec, prva spretnost pa **immolation**. Pošljite ga v sredino nasprotnikove baze in naj pobije čimveč sovragov.

06 Ko je končana nadgradnja Tree of Life, začnite z junakom Keeper of the Grove. V tem času bi morali imeti zgrajene vsaj tri vodnjake moči.

24-KARATNI TRIK

>>MOGOČNOST

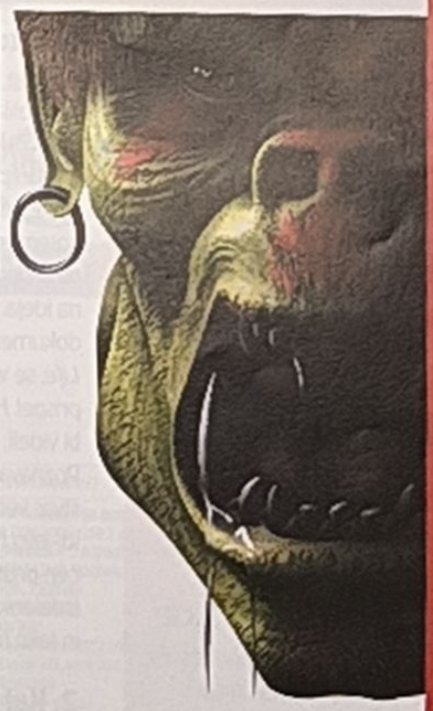
SVINJE Ste vedeli, da lahko na mapi Scorched Basin pridobite negativno čarobno paličico in z njo obvladate vse sovražnikove enote Spirit Pigs? Če uporabite paličico in z njo zamahnete čez pujske, jih ne bo več.
ZMAJI Brez velikih izgub lahko ubijete tudi zmaje desete stopnje. Spremenite vse svoje talonske druide razen enega v vrane in z žarečimi kroglami napadite zmaje. Druid naj se skrije za vrane – zmaj bo moral naokoli, takrat pa ga naj vrane napadejo in močno poškodujejo.

11 Po napadu, preden se vrnete do vodnjakov po energijo, znova napadite sovražnikove stavbe. Ko vam začne zmanjkovati energije, se vrnite v svojo bazo.

12 Pijte iz vseh vodnjakov moči, ter se vrnite v nasprotnikovo bazo. Sedaj bi moral biti dan. Pošljite čuvaja gozda, da priskrbi arabesko zdravja in zdravilni napoj.

17 Ko se novi demonski lovec vrne v igro in če ste vmes dobro igrali s čuvajem, ga vrnite v boj. Sedaj ne bi smelo biti težav pri zaključevanju dela.

18 Ko ste sovražniku ubili oba glavna junaka in več kot 90 odstotkov armade, vam nič več ne more. Čestitamo, zmagali ste.



Urednik *PCF* nikoli ni bil jutranji tip. Verjetno lahko sklepate, v kakšnem stanju je njegova budilka.

Ideje za modificiranje

Pozdravljamo **Uroša Jaušovca**, novega družinskega člana.

Kot ste morda opazili, sem nov član v vaši veliki in srečni družini. Sodelavci (sedaj že lahko to rečem) pri *PCFormatu* so potrebovali navdušenega modifikatorja, ki bi svoje podvige lahko prenesel v berljivo obliko. Na moje zadovoljstvo se vam v tej številki že lahko prvič predstavim.

Tokrat je moj debitantski članek namenjen vgradnji vodnega hlajenja v vaš mlinček in ker menimo, da je v samem članku postopek nameščanja dokaj dobro opisan, bi vam tukaj povedal še kaj o tem, kje in kako do hladilnika za vodno hlajenje. Zaradi povečevanja priljubljenosti te vrste hlajenja lahko primerne hladilnike sicer že dobite v čedalje več trgovinah z računalniškimi komponentami (od slabih 12.000 SIT naprej), vendar obstaja še ena alternativa, nad katero se navdušuje velik delež modifikatorske skupnosti. Tej alternativi se reče avtomobilski odpad. V kolikor se sedaj upravičeno sprašujete, kaj ima odpad z vašim računalnikom, je odgovor preprost. Na teh kupih povečini neuporabne kovine se dobijo tudi rabljeni in ponavadi dobro ohranjeni grelci za notranjost avtomobilov. In to po zelo nizkih cenah – z nekaj pogajalskih spretnosti se vam lahko zgodi, da jih boste dobili celo zastonj.

Seveda pa je pomembno, da se najprej prepričate, da imate na razpolago dovolj prostora. Ko ste izmerili prostor, vam bo zelo prav prišla stran **http://www.frigair.com/radiatori/riscald.pdf**. Na njej boste našli katalog avtomobilskih grelcev, razporejen po znamkah in modelih avtomobilov. Dobro pa je, če je grelec bakren (kot vsi boljši zračni hladilniki procesorjev), kar je navedeno v šestem stolpcu seznama, kjer naj piše RA/OT. V sedmem stolpcu najdete mere hladilnika. Ko ste našli primernega, ga poiščite na avtomobilskem odpadu, grelec pa pozneje dodobra očistite, kar je zamudno delo. Seveda lahko naročite tudi novega – sam uporabljam nov grelec iz avtomobila Opel Kadett Diesel za letnike '79–'84, ki sem ga dobil za 7.000 SIT.

UROŠ JAUŠOVEC
jausovec@videotop.si

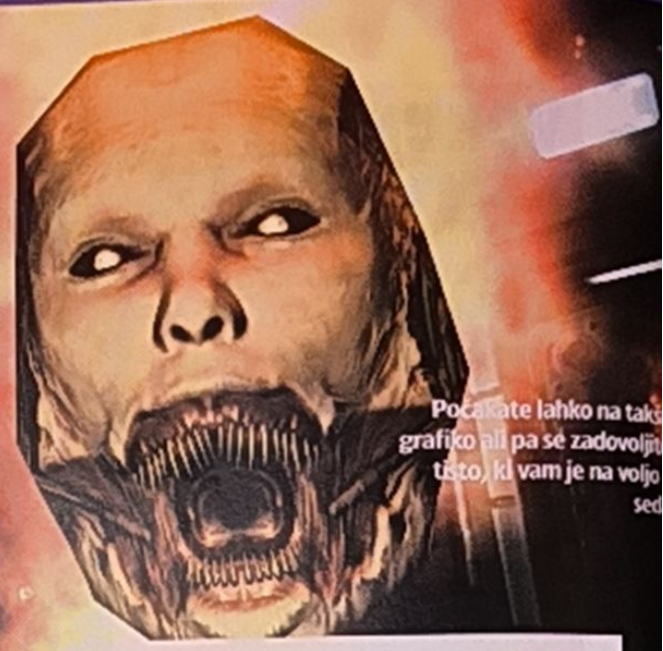
24-KARATNI TRIK

>>PRAVILA

IGRE ALI ARHITEKTURA?
Prej kot bo vaš mod igralen, četudi le v primitivni obliki, toliko bolje. Ne mudite se preveč z ustvarjanjem estetsko dovršenih prizorišč – raje uporabite preproste škatlaste oblike. Ne čakajte, da bodo novi liki izpiljeni do popolnosti, za testiranje uporabite kar stare. Dejansko pomeni imeti nekaj, s čimer sploh lahko igrate, moralno vzpodbudo za celotno ekipo. Nekatere ekipe delajo leta, ne da bi ustvarile kar koli uporabnega in zaradi tega v končni fazi tudi razpadejo. Najpomembnejše je ustvariti nekaj otipljivega.

↘ MODI ZA IGRE

LJUDSTVO MODOV



Počakate lahko na takš grafiko ali pa se zadovoljit tisto, ki vam je na voljo sed

PRVI DEL Ste naveličani sedeti križem rok? Razložili vam bomo, kako lahko prihodnost vaših iger vzamete v svoje roke...

Unrealova orodja se uporabljajo v številnih igrah.

Odločitev, da boste izdelali mod, je najlažji korak. Od tu naprej pa vstopate v svet bolečine, kjer vaša stvaritev zelo verjetno ne bo nikoli dokončana ali pa bo ostala popolnoma spregledana. Cilj te serije štirih vodičev je, da bi z vami delili nekatera osnovna pravila, ki smo se jih naučili v času, ko smo nekateri med nami poskusili voditi lastno modifikatorsko ekipo. Bolečino smo prevzeli nase zato, da bo vam prihranjena. Ali bolje rečeno, prihranjena vam bo *nepotrebne* bolečina, saj ne glede na to, kaj ste se namenili narediti, delo ne bo lahko.

Preden se zaletite, dobro premislite, kaj v resnici želite narediti. Poskusite razmisliti o naslednjih vprašanjih...

1. Katero igro želite modificirati?

Če se je ideja modificiranja igre že neustavljivo vselila v vaše možgane, ste se verjetno že odločili, kaj želite ustvariti. Vzemite si nekaj časa in premislite, ali je to v resnici dobra ideja. Če nimate izkušenj z izdelovanjem map, potem izbira podrobnosti polnega pogona naslednje generacije ni ravno najbolj pametna ideja. Medtem ko na spletu obstaja tona dokumentacije o izdelovanju modov za *Half-Life*, se vprašajte, kaj se bo zgodilo, ko bo prispel *Half-life 2*? Ali se splača počakati, da bi videli, katera orodja bodo izdana zanj? Poznavanje dela z orodji za *Quake III* so ena stvar, vendar pa bo za ustvarjanje stopenj za Id-jevo naslednjo igro najbrž potreben drugačen pristop. Po drugi strani pa vsi dodatki izdelani z *UnrealEd* gradijo na istih smernicah in tako naredijo znanja prenosljiva.

2. Kaj želite ustvariti?

Jasno; a vseeno razmislite. Dajte svojo idejo pod drobnogled – ali vsebuje element originalnosti ali pa želite narediti le nekaj dodatnih stopenj? Obstaja namreč razlika med željo po ustvarjanju stopnje in ustvarjanju *svoje* stopnje. Če se želite le malo poigrati s svetom v igri, niti ne razmišljajte o večjem projektu. Omejite se na osnovna urejevalna orodja in si prihranite razočaranje, ki vas lahko doleti pri delu z drugimi ljudmi.

3. Ali je projekt tako obsežen, da zahteva usluge drugih ljudi?

Če je odgovor pritrdilen, premislite, kako jih boste našli. Internet je poln skupin, ki kar naprej iščejo dodatno osebje. Medtem ko so nekateri položaji taki, da jih lahko zapolnijo ljudje, ki hkrati delajo na več projektih, pa nekateri, kot na primer mesto izdelovalca stopenj, zahtevajo osredotočenost na en sam mod. Ali imate vsa potrebna znanja? Če ste sedaj zmajali z glavo, potem bo sestavljanje ekipe za mod za *Half-Life*, ki naj bi postorila večino dela, velik izziv. Modifikatorska skupnost je že precej razvita in trdno zasnovana, večina izkušenih ljudi ima mesta v obstoječih ekipah, ki delajo na dolgotrajnih projektih. Ti običajno nimajo interesa, da bi pomagali pri uresničitvi sanjskega projekta neznanega zelenca.

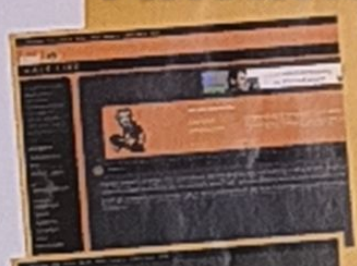
Če že morate ustvariti velik mod, ga naredite za novejšo igro. Zgodnji vstop v skupnost je dober način, da si pridobite talente na svojo stran. Zrelejše skupnosti so v redu, če se želite pridružiti kakšnemu projektu, nove skupnosti pa vam omogočajo, da ustvarite lastne sanjske mode.

4. Ali je vaš mod projekt takšnega obsega, da bi ga bilo nemogoče končati v razponu človeškega življenja?

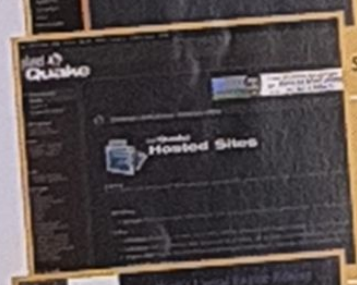
Bodite odkriti. Če še niste nikoli poskusili narediti moda, bo delo na enoigralski kampanji, ki se odvija na velikem številu map, z novimi modeli in teksturami, popolna katastrofa.

PRVI KORAKI

Kje lahko izpilite svoje veščine?



Ob izidu je večina orodij za modificiranje obupno nedokumentiranih, kar vodi prve pogumne pionirje v odkrivanje tega, kako zadeva sploh deluje. Sčasoma je kos tega znanja končno zbran na enem kupu v veselje nam, nižjim bitjem. Za začetek si oglejte nekaj strani, namenjenih bolj znanim igram.

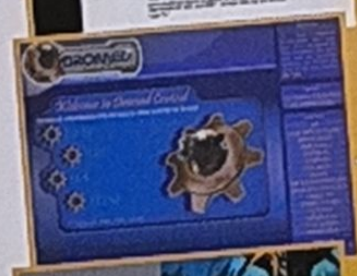


HALF-LIFE
WWW.PLANETHALFLIFE.COM/COMMUNITY/HOSTED/EDITING.SHTM

Planet Half-Life vsebuje povezave do nekaj boljših vodičev za *Half-Life*.

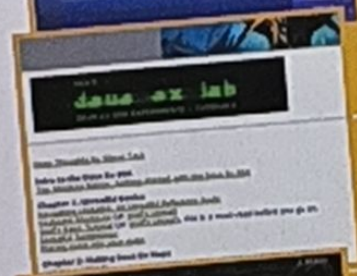
QUAKE III
WWW.PLANETQUAKE.COM/QUAKE3/HOSTED/EDITING.SHTML

Njegova sestrska stran, ki ponuja podobno izhodiščno točko za *Quake III*.



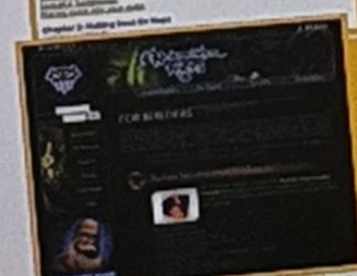
UNREAL
HTTP://UNREAL.GAMEDESIGN.NET

Wolfovi vodiči so idealno začetno mesto za vse igre iz družine *Unreal*.



THIEF: THE DARK PROJECT
WWW.THIEF-THECIRCLE.COM/DROMED/

Through the Looking Glass ponuja sijajen vodič za *DromEd*.

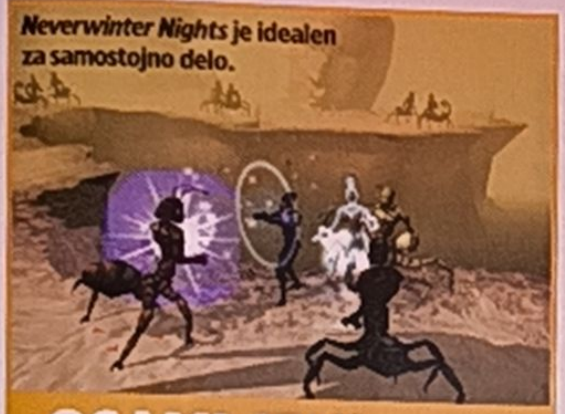


DEUS EX
WWW.PLANETDEUSEX.COM/TACK/

Steve Tack dokumentira vse značilne zagate pri eni od najtežjih iger za modificiranje.

NEVERWINTER NIGHTS
HTTP://NWN.BIOWARE.COM/BUILDERS/

Preden se odpravite na bolj zakotna mesta, začnite z uradno stranjo Bioware za *Neverwinter*.



OSAMLJENI MODERJI

Delati za Živino. In ta živina ste vi.

Če realistični oceni obsega vašega projekta zadostuje delo enega samega človeka, potem ideja o samostojnem projektu ni za odmet. Pomembno se je izogniti čim večjemu številu nepotrebnih vidikov in s tem minimizirati potrebno količino dela in se odločiti, kaj pravzaprav želite doseči. Na primer, samostojno delo na igri, kot je *Deus Ex*, ni ravno najbolj bistra ideja, razen če se odločite omejiti na eno samo stopnjo. Pravi razvijalci iger uporabljajo večprepustni pristop, pri katerem se posamezni ljudje z določenimi znanji izmenjujejo in stopnjam dodajajo svoje prispevke. Da bi vse to uspelo eni sami osebi, je namreč nemogoča naloga.

Za tiste, ki imajo radi akcijo, je dobra ideja za preprost projekt ustvarjanje sistema map za večigralski način. Če se spoznate na kodo, razmislite o modu, ki spremeni igro na preprost, a učinkovit način. Če želite šušmariti s teksturami, se lahko osredotočite le na ta vidik ali pa poiščete skupnost, kot je *Freedom Force*, v kateri se večina posveča samo teksturam. Če ste ljubitelji zgodbe, želite nekaj, kar bo samo skrbelo za vizualno plat, tako da se boste lahko mirno posvetili lastnemu ustvarjanju. *Neverwinter Nights* je za vas zdaleč najprimernejša igra.

Mogoče bo pametneje, da s svojo zamislijo počakate in si med tem poskusite pridobiti potrebna znanja in ugled – ljudje v modifikatorski skupnosti se bodo raje pridružili nečemu obsežnemu.

5. Ali ste se pripravljeni odreči nekaterim elementom vašega življenja? Ali vas ne moti, da moda morda ne boste dokončali?

Bodimo iskreni – mod kakršne koli velikosti je znaten zalogaj. Lahko mu posvetite svoj prosti čas, ki pa ga nikoli ni dovolj. Če želite delo pripeljati vsaj blizu zaključne faze, se boste morali zavestno odločiti, da se odrekate drugim stvarem. Ne, ne bo časa za hiter skok na požirek piva. Tudi obisk kina odpade. In ne, zvečer se ne boste mogli posvetiti boljši polovici. Čaka vas delo.

Če pa vas ne moti verjetnost, da dela ne boste mogli končati in namesto tega bolj uživate v samem ustvarjalnem procesu, se tega tudi zavedajte. In če poskušate v svoj projekt zvleči druge ljudi, se prepričajte, da se tega zavedajo tudi oni. Mimogrede, če boste poskušali za svoj projekt rekrutirati več ljudi, bo vztrajnost igrala pomembnejšo vlogo kot talent. Več o tem pa naslednjič, ko si bomo pobliže ogledali umazan proces rekrutiranja sodelavcev. **PCF**

PRENOSNIKI

BLOCKBUSTER
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1400 x 1050
Intel Pentium4 2,53GHz, 512KB
512MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 60GB
CDRW/DVD enota
ATI Radeon 9600 Mobility 128MB
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II
TV izhod, 3 x USB2.0, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
38mm x 328mm x 278mm
Teža 3,1kg
429.900 SIT

MASTERPIECE
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1400 x 1050
Intel Pentium4 2,53GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 60GB
CDRW/DVD enota
Grafika ATI Radeon9000 Mobility 64MB
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II
TV izhod, 4 x USB 2.0, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Prenosna torbica Case Logic NC-291,
Op. sistem Windows XP Home
38mm x 332mm x 234mm
Teža 3,7kg
419.900 SIT

BLOCKBUSTER
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel Pentium4 2,4GHz, 512KB
512MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 40GB
CDRW/DVD enota
ATI Radeon9000 Mobility 128MB
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II
TV izhod, 2 x USB2.0, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
38mm x 328mm x 278mm
Teža 3,1kg
399.900 SIT

OVERDOSE MC
Zaslon: 15"
Ločljivost: 1024x768
Intel Centrino 1,4GHz
Spomin: 256MB
Trdi disk: 30GB
CDRW/DVD enota
Grafika: ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Zvočna kartica: 16bit
Mrežna kartica: 10/100
Vmesniki: Intel ®, Pro/Wireless2PCMCIA
Pleistein portIrDA, VGA izhod 2xUSB
TV izhod ISVHS/Firewire
Baterija: Smart Li-ion
Vgrajen fax modem: 56k
Prenosna torbica Case Logic NC-291,
Dimenzije: 32x326x258 mm
Teža: 2,5kg,
Operacijski sistem:
399.900 SIT

BLOCKBUSTER
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost: 1024 x 768
AMD Athlon Mobile 2000+
512MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 30GB
CDRW/DVD enota
ATI Radeon9000 Mobility 64MB
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II
TV izhod, 2 x USB2.0, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
38mm x 328mm x 278mm
Teža 3,1kg
359.900 SIT

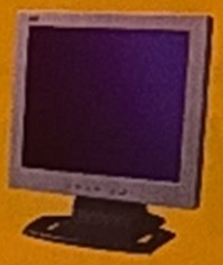
HUMMER
15,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost: 1024 x 768
Intel Celeron 2,4GHz
256MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 30GB
CDRW/DVD enota
Nabor čipov Intel 82845GV
Zvočna k. 16bit full duplex
TV izhod, 5 x USB2.0, Drsna ploščica
Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
38mm x 328mm x 278mm
Teža 3,1kg
289.900 SIT

WEBGINE
15,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost: 1024 x 768
AMD Athlon Mobile 1400+
256MB delovnega pomnilnika
Trdi disk 20GB
CDRW/DVD enota
Fire Wire IEEE 1394
Nabor čipov SIS 630
Zvočna kartica VLSI, 16 bit
PCMCIA 2 x Type II ali 1 x Type III
Serijski port, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k, 2 x USB
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
39,5mm x 315mm x 256mm
Teža 2,9kg
249.900 SIT

3 leta garancija
anni
Garancija 3 - leta
doplačilo 35.000 SIT + ddv
GERICOM

AOC
EYES VALUE

LCD MONITORJI



AKCIJA!
15" LCD 77.990 SIT
17" LCD 103.990 SIT
18" LCD 144.990 SIT
19" LCD 163.990 SIT

AKCIJA!

SAMSUNG

Digimax 360:
3,2 M točk
12 x zoom (38-114mm)
Vgrajeni interni spomin 16 MB
torbica
68.990 SIT

Digimax 420:
4,0 M točk
12 x zoom (38-114mm)
Vgrajeni interni spomin 32 MB
torbica
83.990 SIT

Digimax V3:
3,2 M točk
12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 16 MB
torbica
79.990 SIT

Digimax V4:
4,0 M točk
12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 32 MB
torbica
93.990 SIT

- SD Pomnilniška kartica 128MB = 14.490 SIT
- SD pomnilniška kartica 256MB = 24.490 SIT
- Polnilec GP 4 NiMh baterijami = 5.990 SIT

Podutiška 92, 1000 Ljubljana | info@anni.si | www.anni.si
01|583 99 99 | 01| 519 98 01

anni

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane zaščitne blagovne znamke podjetja Intel Corporation.

Vse cene so v SIT in vključujejo DDV. Za morebitne tiskarske napake ter spremembe cen ne odgovarjamo.

S I S T E M I

anni DIAMANT
Osnovna plošča: Intel D865PERL, FSB 800, DUAL DDR 400 + USB 2.0
Procesor: Intel Pentium 4 2,8 GHz/800 512kC
Delovni spomin: DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk: 120 GB, 7200 obr
CD-ROM: CDRW 52x24x52x
Disketna enota: Floppy 3,5"
Grafična kartica: ATI Radeon 9200SE, 128MB, DVI, TV out
Ohišje: MIDI tower ATX, front USB 2.0
Tipkovnica: Multimedijska
Miška: Optična s koleščkom
Podloga: Anni
Zvočniki: 300W
Garancija: 2 leti
Cena z Win XP Home (brez monitorja): 243.710 SIT

anni BISER
Osnovna plošča: z integrirano grafično, zvočno in mrežno kartico + USB 2.0
Procesor: Intel Celeron 2,0GHz
Delovni spomin: DDRAM 256MB, 333MHz
Trdi disk: 40 GB, 7200 obr52x
CD-ROM: Floppy 3,5"
Disketna enota: GeForce MX440, 64 MB,
Grafična kartica: DVI, TV out, 8xAGP
Ohišje: MIDI tower ATX
Tipkovnica: MultimedijskaOptična s koleščkom
Miška: Anni
Zvočniki: 200W
Garancija: 2 leti
Cena z Win XP Home (brez monitorja): 138.940 SIT

anni CIRKON
Osnovna plošča: z integrirano grafično, zvočno in mrežno kartico
Procesor: Intel Celeron 1,8GHz
Delovni spomin: DDRAM 256MB, 333MHz
Trdi disk: 40 GB,
CD-ROM: 7200 obr 52x
Disketna enota: Floppy 3,5"
Grafična kartica: MIDI tower ATX
Ohišje: PS/2
Tipkovnica: PS/2
Miška: Anni
Zvočniki: 200W
Garancija: 2 leti
Cena z Win XP Home (brez monitorja): 115.190 SIT

48x

Z A P I S L J I V I C D - R M E D I J I

slim-10	1.090,00 SIT	cake-50	3.990,00 SIT
cake-25	2.090,00 SIT	cake-100	7.690.00 SIT

↘ MODIFICIRANJE

VODNO HLAJENJE

Uroš Jaušovec in **Sebastjan Omerzu** razkrivata pravi način vodnega hlajenja PC-ja za kar najvišjo hitrost in stabilnost. Kar naprej, voda je odlična!

Uroš podaja končnemu sistemu oceno 5, medtem ko so vsi ostali – predvsem pa Sebastjan – presrečni, da smo končali z delom.

Poznavalci avtomobilizma pridejo do enakih ugotovitev tako pri novem Ducatiju, kakor tudi pri novem Porscheju 911 turbo. Sta zelo hitra, vendar gotovo lahko gresta še hitreje. Medtem ko povprečni PC navdušenci neradi trpinčijo svoje procesorje in jih ne navijajo do skrajnih meja, se pravi modifikatorji s tem ne zadovoljijo in želijo svoj sistem vedno potisniti do skrajnih meja. Vendar pa vsak pridobljen MHz prinaša tudi višjo temperaturo, ki jo moramo odvajati, kar se pri zračnem hlajenju pozna predvsem pri večjem številu ventilatorjev in v tem primeru pride vodno hlajenje še kako prav. Seveda pa lahko vodno hlajenje uporabljamo tudi zato, ker je zaradi manjšega števila ventilatorjev celoten sistem bistveno tišji od zračno hlajenega. Vodno hlajenje je sicer še vedno eksotična rešitev, vendar zelo učinkovita, ki je našla svojo pot iz modifikatorskih delavnic v domače loge.

Pohitite – vse to morate stlačiti v vaše ohišje.

Vodni kompleti

Pri predelavi našega sistema smo uporabili komplet vodnega hlajenja Cool Cases Value! Basic Set, ki ga je prispevalo podjetje Cool-PC (**www.cool-pc.org**). Na voljo so seveda tudi drugi podobni kompleti, pri vseh pa je potrebno biti previden predvsem pri tem, kakšen pretok ima črpalka, iz katerega materiala je hladilnik, katere cevi boste uporabili in tako dalje.

Pri sistemu je seveda pomembno, da nikjer ne pušča, ker se elektrika in voda še zmeraj ne razumeta najbolje in lahko pri puščanju katerega koli dela vodnega sistema seveda uničite celoten računalnik. Pri kompletu, kot je naš, dobite vse potrebno za izdelavo dobrega in zanesljivega sistema vodnega hlajenja. V kompletu smo prejeli vodni blok, hladilnik z ventilatorjem, vodno črpalko, termalno pasto in kup vijakov. Edino, kar je še potrebno dokupiti, so cevi, s pomočjo katerih celoten sistem povežete, rezervoar (ki pa ni nujen), naš nasvet pa je, da dodate še dve objemki (s katerima pritrdite cevi na hladilniku).

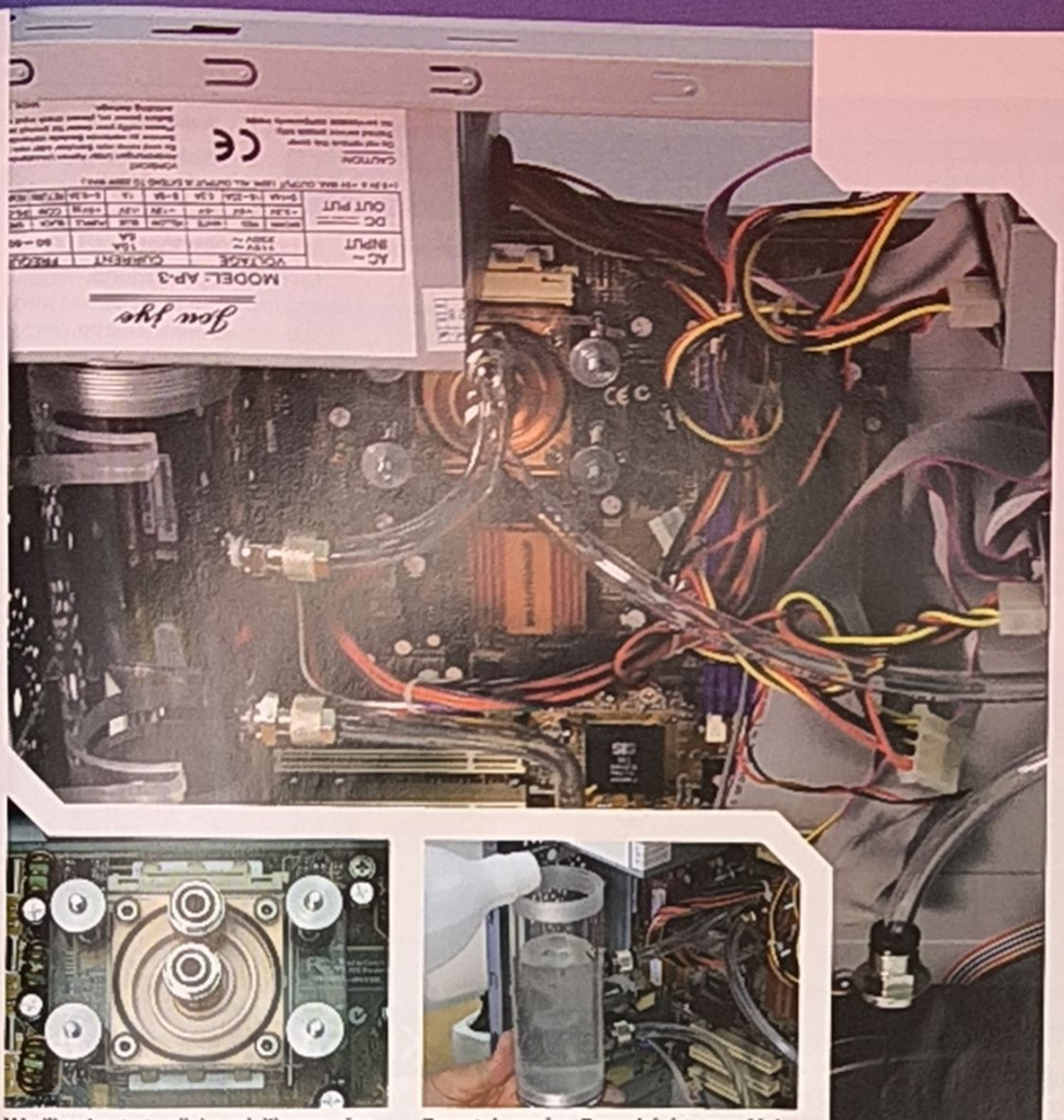
Za sistem vodnega hlajenja obvezno uporabljajte destilirano vodo.

Drugače pa imajo vse komponente zelo kvalitetno izdelane priključke, na katerih se že nahajajo sistemi za pritrjevanje cevi. Vsekakor pa ne bi bilo nič narobe, če bi kompletu priložili tudi rele, s pomočjo katerega bi lahko celoten sistem skupaj z računalnikom vklopili preko enega gumba, drugače se vam lahko pripeti, da boste pozabili vklopiti črpalko, zaradi česar bo vaš procesor deloval brez vode in hlajenja, kar se bo čez krajši čas pokazalo v kakšnem kraterju, z epicentrom sredi vašega tekočega računa.

Pri vodnem hlajenje boste dosegli za 10 do 15 odstotkov nižje temperature, kot pri boljšem zračnem hlajenju ter posledično tudi boljše rezultate pri navijanju procesorja. Sicer se to ne sliši veliko, vendar pa lahko pri hitrejših procesorjih prinese razliko 200 do 400MHz. Nadalje bo tudi vaša notranjost računalnika pri pravilni in estetski postavitvi vodnih komponent izgledala lepše, hkrati pa se boste lahko nehali bati, da vas bo posesal tisti gromozansko glasen ventilator na hladilniku in vas ne bo več motil pri igranju nočnih seans *Wolfensteina*.

Veselo na delo

Ampak pojdimo kar lepo po vrsti. Voda prične svojo potovanje v plastičnem rezervoarju (pleksi steklo), od koder nadaljuje pot preko



V kolikor boste te vijake privili premočno, se lahko poslovite od osnovne plošče.

Trenutek resnice. Bo vodni sistem puščal in uničil celoten računalnik?

O, lepotec!

Umetnost hlajenja

Uroš Glad tokrat razglablja o alternativnih načinih hlajenja.

Za alternativnimi možnostmi hlajenja se pospešeno ozirajo tudi veliki igralci v računalniški industriji. Največji interes je seveda pri proizvajalcih procesorjev in grafičnih kartic. To je tudi pričakovano, saj gre za panogi, ki se najbolj pospešeno razvijata. Število tranzistorjev v čipih strmoglavo narašča, prav tako pa tudi delovne frekvence le-teh. Popolnoma razumljivo je, da se nezaželena posledica razvoja kaže v pretiranem pregrevanju. Vzporedno z razvojem polprevodnikov je v zadnjih letih izjemno napredoval tudi razvoj zračnih hladilnikov. Ni še dolgo tega, ko so v naših računalnikih ždela majhna hladilna rebra in rahitični ventilatorji, ki so sicer svoje delo opravljali zadovoljivo, a se z dvo- oziroma tri-gigaherčnimi "pečicami" ne morejo meriti. Če si ogledamo trenutno ponudbo zračnih hladilnikov, lahko najdemo dva skupna imenovalca, in sicer množično uporabo bakra, kot bistveno boljšega toplotnega prevodnika od aluminija, ter uporabo vedno večjih ventilatorjev. Poleg tega ne smemo prezreti niti revolucionarnih zasnov, ki bistveno izboljšajo učinkovitost hlajenja v primerjavi s tradicionalnimi. Dober primer takega hladilnika je Zalmanova pahljača. A z napovedmi o prihodnji porabi procesorjev, predvsem s strani Intela, postaja jasno, da bo za uspešno hlajenje ter morebitno navijanje procesorja potrebno nekaj več, kot nam lahko nudi zračno hlajenje. Od vodnega hlajenja, ki nam ga ponujajo že skoraj za vsakim vogalom, do profesionalnih rešitev, namenjenih le ozkemu krogu potencialnih kupcev (npr. sistem Prometeia). Prvi pozitivni korak na tem področju je s svojim vodnim sistemom CoolFX naredil v zadnjem času zelo uspešni Gainward. A po mojem mnenju je Gainward premajhno podjetje, da bi povzročilo večjo histerijo na tem področju. Če bi na primer podobno rešitev za svoje procesorje predstavil Intel, bi to imelo veliko večjo težo in seveda vpliv tudi na ostale akterje v industriji. Do takrat pa bodo vodna hlajenja, domena le ozkega kroga navdušencev. Na žalost.

vodne črpalke do hladilnika, ki enako kot pri vseh vodno hlajenih strojih skrbi za to, da se voda ohladi, nakar nadaljuje pot do vodnega bloka, ki kraljuje na vrhu samega procesorja (voda pa potuje le nekaj milimetrov od jedra procesorja). Od tod pa se voda vrača nazaj v rezervoar. In ta pot se ponavlja in ponavlja... Dobra novica je, da vgradnja vodnega hlajenja ni tako zapletena, kot si morda predstavljate – lahko bi celo rekli, da ni veliko težja od vgradnje novega trdega diska.

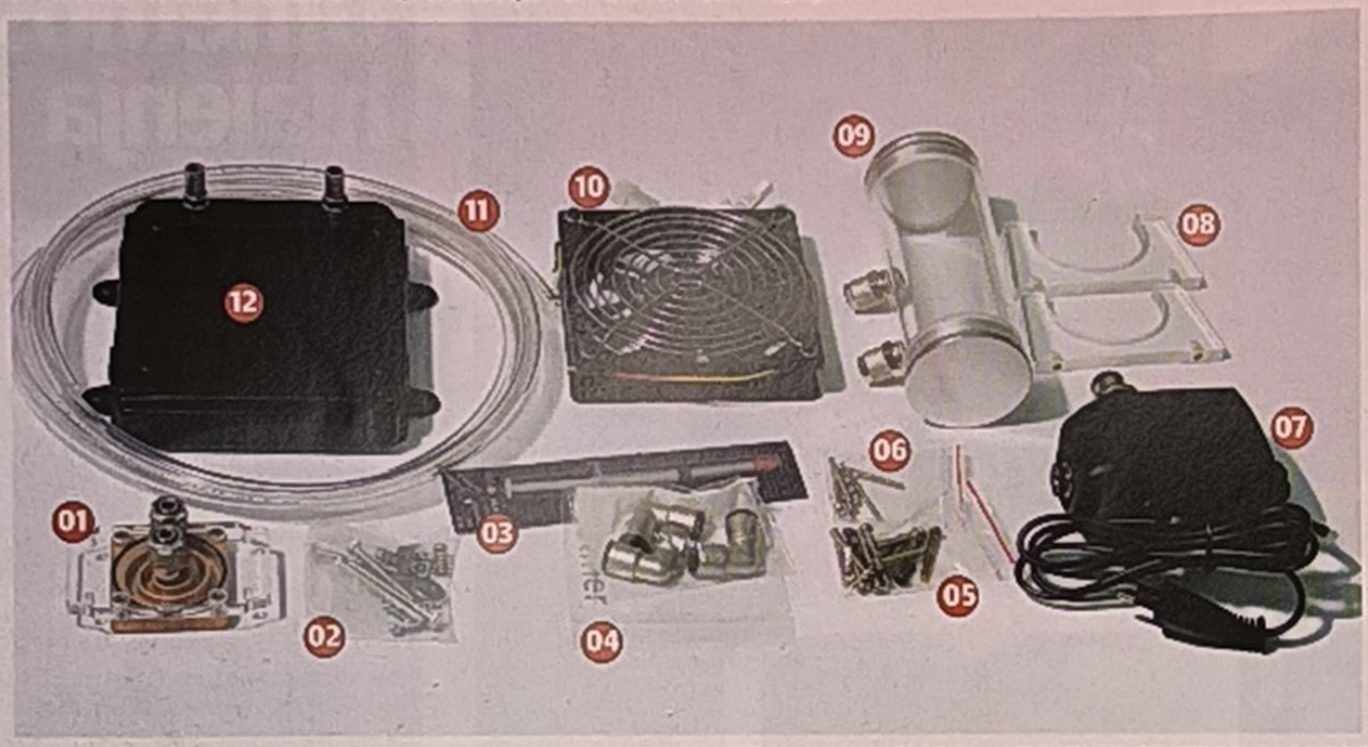
Sedaj pa pričnimo z delom. Čeprav vodno hlajenje kar kriči po prozornem ohišju ali vsaj stranici s pleksi steklom (o tem več v naslednji številki) smo za naš sistem uporabili eno dokaj povprečno ohišje ATX midi tower, v katerem je bilo dovolj prostora za vgradnjo vseh potrebnih komponent. Najprej smo se seveda razelektrili in odstranili stranice, nakar smo pričeli z iskanjem najboljšega mesta, kamor bi lahko postavili hladilnik, tako da bi dobival dovolj svežega zraka in da nas hkrati ne bi preveč oviral pri sestavljanju hlajenja. Odločili smo se za namestitev v sprednji del računalnika, pod reže za 5,25-palčne enote (pod enoto CD-ROM). Ker naš sistem že v osnovi ni imel disketne enote, nas ta ni ovirala, tako da smo lahko odvili tudi nosilec za trde diske in disketne enote. Na to mesto smo postavili hladilnik, vendar smo morali odstraniti še sprednjo stranico, da smo ga lahko privili. Ko smo jo odstranili, smo izmerili, kje se bodo nahajale luknje za pritrditev, nakar smo na teh mestih zvrtali luknje, vgradili hladilnik ter nanj privili ventilator tako, da je vlekel zrak od zunaj navznoter.

Po končani namestitvi hladilnika smo se posvetili nameščanju vodnega bloka. Za ta poseg smo morali odstraniti "star" zračni hladilnik in jedro procesorja očistiti z alkoholom (ne pozabite, da gre za strupeno snov, zato je nikar ne poskušajte polizati s procesorja). Odvili smo osnovno ploščo in v luknje okoli procesorja (preverite, ali jih sploh imate, drugače ne boste mogli pritrditi vodnega bloka in boste morali zamenjati še osnovno ploščo), smo privili vijake za namestitev vodnega bloka, ki so bili priloženi kompletu. Ko smo na jedro procesorja namazali termalno pasto (zelo na tanko – ravno toliko, da je pokrito celotno jedro), smo nanj položili vodni blok. Z rahlim pritiskom smo matice privil tako daleč, da so se dotaknile vzmeti in jih nato privili tako, da smo šteli vrtljaje na vsaki matici posebej. Zelo pomembno je, da so vsi vijaki enako zategnjeni – drugače se lahko zgodi, da se blok ne prilega celotni površini jedra procesorja in se zaradi tega učinek hlajenja poslabša (lahko celo uničite ali odkrhnete

UROŠ GLAD
uros.glad@mlacom.si

>>KAJ JE V KOMPLETU? Kaj je potrebno za sistem vodnega hlajenja.

Komplet Cool Cases! Basic Set vas bo na **www.cool-pc.org** stal 34.890 SIT, medtem ko boste za zunanjo pleksi posodo Noise Isolator morali odšteti še dodatnih 6.400 SIT. Preprosto dodajte PC in dobili ste vodno hlajenj računalniški sistem!



1 Vodni blok
2 Vijaki za pritrditev vodnega bloka
3 Termalna pasta za procesor
4 L priključki (za preprostejše ovinkarjenje po sistemu),
5 (spodaj) Vijaki za pritrditev hladilnika,
6 (zgoraj) Vijaki za pritrditev držal za rezervoar,
7 Vodna črpalka
8 (zgornja vrstica) Držala za rezervoar
9 Rezervoar
10 Ventilator z zaščitno mrežico
11 Cevi
12 Hladilnik

procesor). Seveda pa tudi ni dobro pretiravati s pritiskom, ker lahko s tem uničite (prelomite) osnovno ploščo ali celo procesor. Malo smo še premerili ohišje in poiskali mesto za rezervoar (ki se lahko brez nadaljnjega nahaja tudi zunaj ohišja).

Ko smo vsem komponentam določili mesto, smo pričeli s povezovanjem s cevmi, pri čemer je potrebno biti precej pazljiv, da jih dobro povežete in pritrdite – navsezadnje bomo v računalnik, ki je pod napetostjo, spravili vodo, zato je vsako cev potrebno nekajkrat preveriti. Za to delo smo uporabili oster nož in vžigalnik. Ko smo si izmerili potrebno dolžino cevi (kak centimeter ali dva več) smo jo odrezali in z vžigalnikom z razdalje nekaj centimetrov segreli, da smo jo lažje nataknili na zato predvideno mesto in jih pritrdili z mehanizmom za pritrjevanje (ta je bil v obliki matice, s pomočjo katere se cev pritisne na priključek). Ko smo povezali vse vitalne dele hlajenje, smo se odločili za testni zagon.

Ko gre zares

Kot smo že omenili, se elektrika in voda ne razumeta najbolj, zato smo se za prvi zagon odločili odstraniti vse komponente iz računalnika (razen hladilnika). Ko smo bili prepričani, da so vse cevi na svojem mestu, smo v rezervoar pričeli nalivati vodo. Za sistem vodnega hlajenja obvezno uporabljajte destilirano vodo (en liter bo zadostoval), ki jo dobite v večini trgovin in na vseh bencinskih črpalkah. Kot pa najbrž veste, postane voda sčasoma postana in v njej pričnejo rasti alge, zato ji dodamo posebno tekočino (ki jo prav tako dobite v trgovini Cool-PC) ali pa kar navadni antifriz za avtomobile (ki je na voljo tudi v različnih barvah). Antifriz ima to dobro lastnost, da je preprosto dosegljiv, zadostovalo pa bo, če pomešate en del antifriza z devetimi deli destilirane vode. Tekočina iz trgovine zadostuje za 5-6 litrov mešanice in ima to dobro lastnost, da je UV aktivna (kar pomeni, da se ob UV svetlobi sveti). To dejstvo smo tudi s pridom uporabili, vendar več o vgrajevanju katod in modificiranju stranice ohišja naslednji mesec.

Sistem polnite tako, da najprej napolnite rezervoar in nato na kratko vključite črpalko – le toliko, da bo potegnila vodo iz rezervoarja do višine izhodne cevi, nakar spet napolnite rezervoar in ponavljate postopek, dokler niso vse cevi polne. V rezervoar nalijte toliko vode, da bosta oba izhoda pod vodo. Pri vključeni črpalki potem nekoliko pretresite hladilnik (celoten računalnik) – vendar zmerno, da spravite iz hladilnika še malo zraka. Po nekaj ponovnih zagonih in nekaj dneh uporabe boste tako dobili ves zrak iz sistema. Ko je vse narejeno tako, kot je treba, se lahko lotimo

COOL PC
www.cool-pc.org
Prva slovenska e-trgovina z vodnimi hlajenji, izdelki za PC modificiranje in ostalo računalniško eksotiko.

pravega zagona.

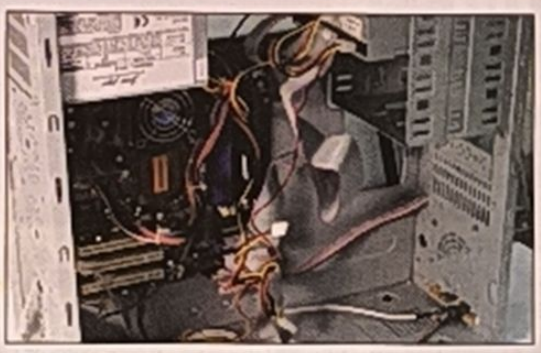
Poskrbite za to, da bo črpalka delovala, nakar vključite računalnik. Najbolje je, če se takoj napotite v BIOS ter postopoma dvigujete hitrost sistema, sproti pa v razdelku Hardware Monitor preverjate temperaturo sistema. Če temperatura prične presegati 60 stopinj, raje ugasnite računalnik in še enkrat preverite, ali je vodni blok dobro pritrjen, ali črpalka deluje in ali niso v vodnem bloku kakšni mehurčki. Če je vse tako kot bi moralo biti, poskusite ponovno. Morda ste hitrost procesorja preveč dvignili, splača pa se tudi odviti vodni blok in preveriti odtis na jedru procesorja. Če je odtis enakomeren po celotnem jedru, je v redu, v nasprotnem pa ste najbrž neenakomerno privili vijake na vodnem bloku. Temperatura nikakor ne bi smela biti višja od tiste, ki ste jo imeli z zračnim hlajenjem.

Zaključek

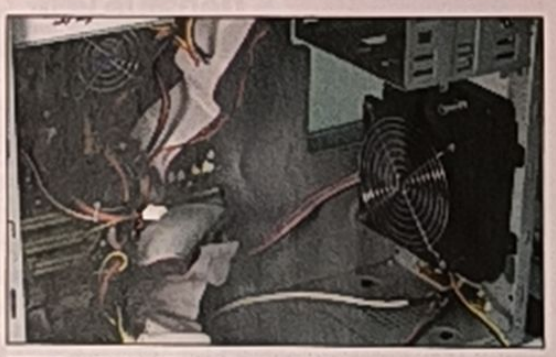
Nekako tako poteka vgradnja vodnega hlajenja. Seveda lahko z vodo hladite tudi procesor na vaši grafični kartici in še kaj bi se našlo. Mi smo na koncu uporabili še hladno katodo, s pomočjo katere pride sistem bolj do izraza, v stranico pa smo v stranico izrezali sonce in vstavili pleksi steklo. Potek modificiranja bomo opisali v naslednji številki, vedite pa da vam sam proces vgradnje vodnega hlajenja ne bi smel vzeti več kot dve uri. **PCF**

>>VODNI SVET Devet korakov do vodno hlajene čarobne škatle

01 **PRVI POGLED** na naš računalnik, preden smo pričeli s "preureditvijo" notranjosti in vgradnjo vodnega hlajenja. Prostora bomo imeli dovolj, zato lahko pričnemo z iskanjem mest za komponente.

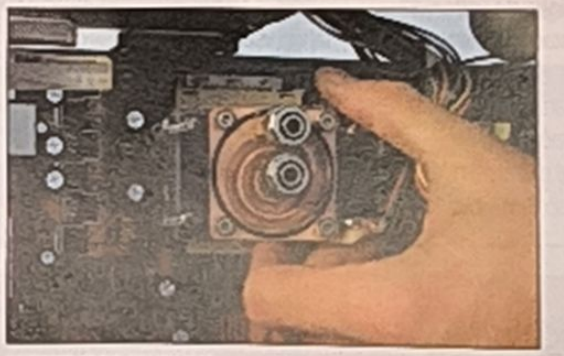


02 **VGRADNJA HLADILNIKA** sledi, ko smo določili mesto zanj, odstranimo pritrdilni sistem za disketni pogon in disk. Disku smo morali poiskati novo mesto v družbi CD-ROM-ov.

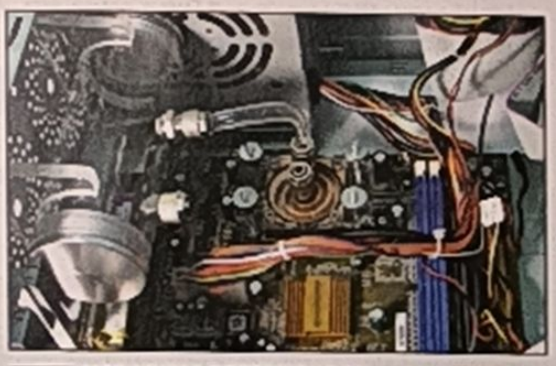


03 **PRITRDITEV HLADILNIKA** in ventilatorja je sledila na določeno mesto. Tukaj nas bosta najmanj ovirala pri vgradnji ostalih komponent, hkrati pa bo na voljo dovolj svežega zraka za hlajenje.

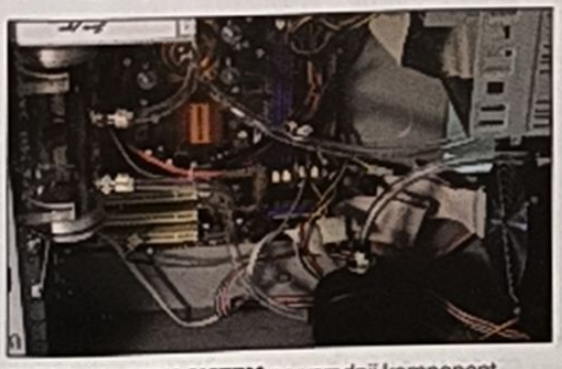
04 **OPREMLJANJE OSNOVNE PLOŠČE** z vijaki, na katere smo pozneje namestili vodni blok. Če vaša osnovna plošča nima lukenj za pritrditev, jo boste morali zamenjati.



05 **VODNI BLOK** smo vgradili na za to pripravljeno mesto. Vijake smo privili toliko, da so se matice dotaknile vzmeti. Nato smo jih enako privili na ta način, da smo šteli vrtljaje za vsako posebej.

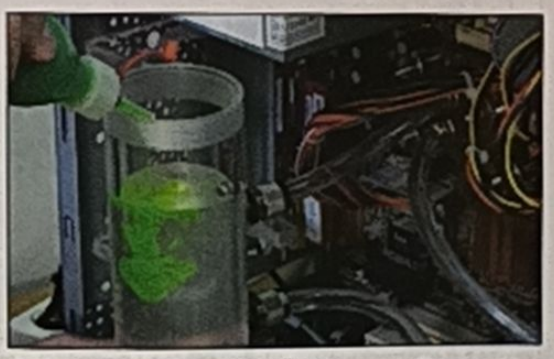


06 **VGRADNJA REZERVOARJA** nam ni povzročala večjih težav. Z zunanje strani smo privili držalo za rezervoar s štirimi vijaki. Ko smo ga vstavili, smo ga povezali z vodnim blokom.



07 **CELOTEN SISTEM** po vgradnji komponent izgleda nekako tako. Pri ceveh je potrebno biti pazljiv, da niso kje "prelomljene", ker bi drugače s tem ovirale pretok vode in poslabšale hlajenje.

08 **DESTILIRANO VODO** smo pričeli nalivati, ko smo še enkrat preverili vse povezave. Ko smo napolnili rezervoar, smo vključili črpalko, da se je napolnil hladilnik in cevi. Preverite, da sistem ne pušča.



09 **UV AKTIVNO TEKOČINO** smo dolili šele takrat, ko smo iz celotnega sistema spravili zrak. Ta tekočina nam pomaga pri poznejši predelavi in preprečuje rast alg. Končni videz je edinstven.

↘ PROIZVODNJA RAČUNALNIKOV

POSTAVITE TOVARNO PC-JEV

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 30 LET

Potem ko smo prebrali biografijo Michaela Della, smo želeli preveriti, kaj je potrebno za postavitev in vodenje lastne tovarne računalnikov.

24-KARATNI TRIK

>>URJENJE

KADRI Prepričajte se, da imate dobro izurjene kadre – pri 20-minutnem produkcijskem ciklu lahko ozko grlo v proizvodnji zaradi slabo izučenega novinca v nekaj dneh pozre ves dobiček. V Augsburgu vsakega novega delavca učinkovito izučijo – od tipa, zadolženega za pakiranje, ki je deležen 3-urnega učnega procesa, do serviserjev, ki se urijo dva tedna. Celo Peter Esser, direktor in podpredsednik podjetja, je bil na govornem tečaju, saj so v podjetju menili, da je govoril pretiho za javno osebo.

Sami se sicer imamo za spretne modifikatorje, ki so sposobni vzeti nekaj gospodinjskih pripomočkov in plastike ter vse skupaj spremeniti v delujoč PC v obliki vesoljske ladje, vendar ne smemo pozabiti, da je na svetu več kot milijarda osebnih računalnikov, večina teh pa je bila izdelanih v le nekaj največjih računalniških tovarnah. Zaradi tega smo obiskali tovarno Fujitsu-Siemens v nemškem Augsburgu, kjer smo želeli razkriti, kaj je potrebno za vodenje takšnega posla.

Center za preizkušanje računalnikov. Ne skrbite, koli se ne premikajo.

Denar je vse

Seznam stvari, ki jih potrebujete za uspešno tovarno PC-jev ni od muh – najprej potrebujete hitro in cenovno učinkovito proizvodno linijo, ki deluje brez napak. Odvisno od lokacije na svetovnem globusu lahko ob njej dela nekaj dobro plačanih izmen po osem delavcev na vsaki liniji, z najboljšo tehnološko opremo za odkrivanje napak, ali pa 30 nekvalificiranih delavcev z dna družbene lestvice z odličnim vidom in spajkalnikom v rokah, ki bodo za minimalno plačo sproti popravljali stvari, ki se pokvarijo. Tovarna v Augsburgu se je odločila za prvo varianto in se zanaša na slogan: "Človek ni ustvarjen za delo."

Potem potrebujete učinkovito vodenje zalog. PC komponente se starajo in neverjetno hitro izgubljajo na vrednosti. Nam se morda ne zdi tako, ampak če PC zastara v 18 mesecih, tovarna pa sestavi 12.000 računalnikov dnevno, potrebuje na zalogi približno milijon različnih komponent, ki pa so tam lahko le nekaj dni. Tovarna v Augsburgu v bistvu na leto obrne več kot dve milijardi različnih delov, komponente pa ne drži na zalogi dlje kot dva tedna (ohišja) oziroma samo do 12 ur (osnovne plošče). Tudi komunikacija je bistvenega pomena: podatki o dobičkonosnosti in uspešnosti vsakega oddelka so na voljo na intranetu, tako da si lahko vsak zaposlen pogleda, kateri dobavitelj ali del tovarne ne dela tako, kot bi moral.

Vrniti pošiljatelju

Šef tovarne mora skrbeti tudi o vračilih in recikliranju – več kot 90 odstotkov izdelkov je mogoče reciklirati, strogi zakoni EU pa pravijo, da morajo računalniške tovarne poskrbeti za lasten odpad. Tudi dobave niso vedno zanesljive – celo v zahodni Evropi se dogajajo ugrabitve tovornjakov, kakšen potres blizu tovarne na Tajvanu pa lahko pomeni milijonsko škodo zaradi zastoja pri proizvodnji.

Če menite, da lahko rešujete takšne težave iz dneva v dan ter ste pripravljeni na vsakodnevne šokantne dogodke, ste morda tudi vi nekega dne lahko PC mogotec...

PCF

>>RECIKLIRANJE Računalniki so lahko zeleni, veste.

01 VRNITEV Zakoni v EU še niso standardizirani, ampak pri Fujitsu-Siemens zagotavljajo recikliranje svojih izdelkov, tako da bodo prevzeli svoj star izdelek, če to od njih zahtevate.

02 ZELENO, KI TE LJUBIM Fujitsu-Siemens proizvajajo tudi zelene PC-je. Za proizvodnjo teh se uporablja občutno manj svinca, so brez halogenov, več kot 90 odstotkov materiala pa je možno reciklirati.

03 NAPOLNI Tukaj je končni izdelek – potem ko odstranijo kovine, se vaš PC spremeni v takšen material, ki ga uporabljajo pri pakirnih procesih. Ali za kaskaderske prizore v hollywoodskih filmih.

>>KOT PO TEKOČEM TRAKU

Od koščkov do PC-ja v manj kot 20 minutah.

01 VEZJE Plošče tiskanega vezja se s kupa komponent zlagajo na začetek tekočega traku. Na prvo vezje se tiska glede na specifikacije, ki jih je naročil končni kupec ali distributer.

02 SPAJKANJE Prvi komplet delov stroji postavljajo na vrh tiskanega vezja ter samodejno spajkajo, kar je potrebno. Tako združene, komponente nadaljujejo svojo pot do končnega izdelka.

03 ODISEJA Druga skupina komponent, kot so zvočne in grafične kartice, ki se vgrajujejo na plošče, se postavijo na vezje in na vrsti je drugi val spajkanja. Vse še vedno počnejo stroji.

04 MATI NARAVA Dokončano osnovno ploščo skrbno preverijo, da nima napak, ter jo nato pošljejo na produkcijsko linijo za integracijo v standardne konfiguracije PC-jev ali za tiste izdelane po meri.

05 TRENUTEK Na liniji PC-jev, izdelanih po naročilu, se programska oprema hitro posname na diske. Na voljo je baza z več kot 1.000 diski (do 2Tb), tako da je lahko vsak PC konfiguriran po svoje.

06 IZBERI Naslednji delavec skenira črtno kodo na naročilu, nakar se LED lučke prižgejo v desetinah škatlic, ki ga obkrožajo in mu tako dajo vedeti, katere komponente mora izbrati.

07 TEST Opremo sedaj pošljejo na eno od 19 linij za sestavljanje. Tukaj ena oseba sestavi računalnik in preizkusi trdi disk, da se prepriča, če deluje in če se ujema z vgrajenimi komponentami.

08 ROČNO DELO Odvisno od države, v katero potuje, PC opremijo s primernim priročnikom in dodatki. V tej tovarni vsak dan izdelajo 12.000 PC-jev, za sestavljanje vsakega pa ni potrebnih več kot 20 minut.

WINDOWS

BOLJŠI REGISTER

Nasveti za spremembo Registra in izboljšanje delovanja vašega PC-ja.

Verjetno veste, da lahko register shranite tako, da izberete **File➡Export➡All**, izberete ime in kliknete na Save. Prav tako veste, da lahko z uporabo **Last Known Good Settings** rešite situacijo, če ste register popolnoma sesuli. Toliko, da vas spomnimo.

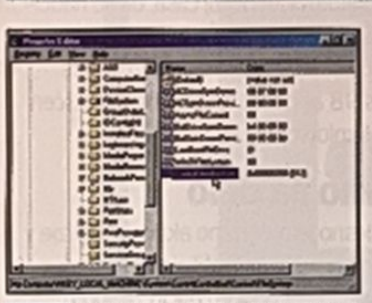
Tokrat prinašamo nasvet, ki v Win 98/ME zmanjša fragmentiranost diska in tako pospeši njegovo delovanje. V WinXP vam bomo pokazali, kako se znebiti *Messengerja*, ohraniti *Outlook* v sistemskem pladnju in spremeniti frekvenco Desktop Cleanup Wizarda.

Nekatere 100-megabitne mrežne kartice upočasnijo omrežje, ker pošiljajo podatke prehitro. Naš nasvet nekoliko upočasni kartico, zato ga uporabite le, če opažate, da je vaša mreža počasnejša, kot bi morala biti.

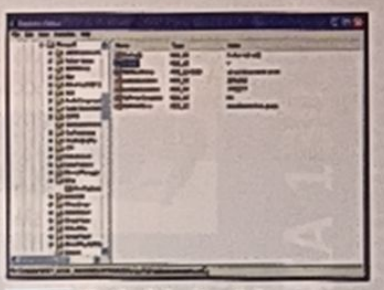
PCF

>>HITRI POPRAVKI

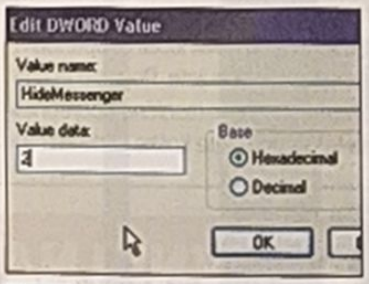
Izboljšajte delovanje računalnika.



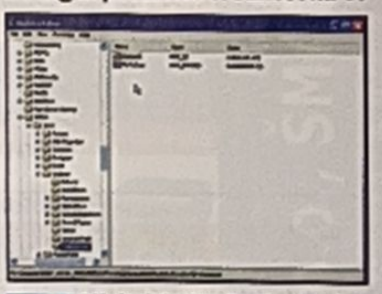
01 V HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem ustvarite Dword z vrednostjo ContigFileAllocSize. Gre za najmanjšo možno vrednost v Kb.



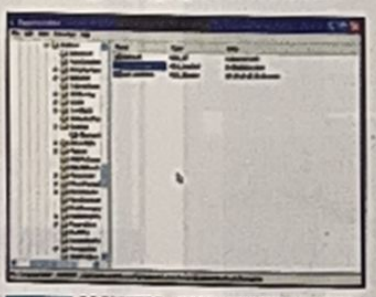
02 Optimizirajte diske pri zagonu v XP. V HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Dfrg\BootOptimizeFunction poiščite vnos **Enable String** in postavite vrednost na **Y.**



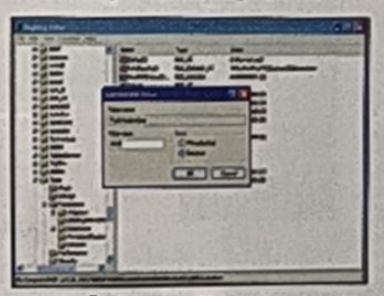
03 Naj se *Messenger* ne zaganja z Outlook Expressom. V HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Outlook Express ustvarite **Dword** vrednost **Hide Messenger** in ga postavite na **2.**



04 Minimizirajte *Outlook* tako da spremenite HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\10.0\Outlook\Preferences. Ustvarite novo **Dword** vrednost **MinToTray.** Postavite jo na **1.**



03 V HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Desktop\CleanupWiz spremenite vrednost Days between clean up na poljubno število dni.



04 Če je omrežje počasno, spremenite HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters. Dodajte Dword vrednost TcpWindowSize in ga postavite na 2920.

↘ PRILAGAJANJE

AKTIVIRAJTE NAMIZJE

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 1 URA

Se še spomnite časov, ko je Windows 98 predstavil aktivno namizje? Oživili smo to staro idejo in jo opremil z novim videzom.

24-KARATNI TRIK

>>INTERNET EXPLORER

BOLJŠA OZADJA Ker je aktivno namizje v bistvu le več oken Internet Explorerja, zvito ugnezdenih na vaše namizje, lahko izkoristite nekaj običajnih IE-jevih možnosti. Na primer, Windows privzeto ne dopušča prikazovanje slik v formatu JPEG kot ozadje, a z aktivnim namizjem ta problem čudežno izgine, saj IE privzeto prikazuje slike JPEG. Če nimate vključenega aktivnega namizja in želite za ozadje postaviti sliko JPEG, vas bo Windows samodejno opomnil, da omogočite to funkcijo.

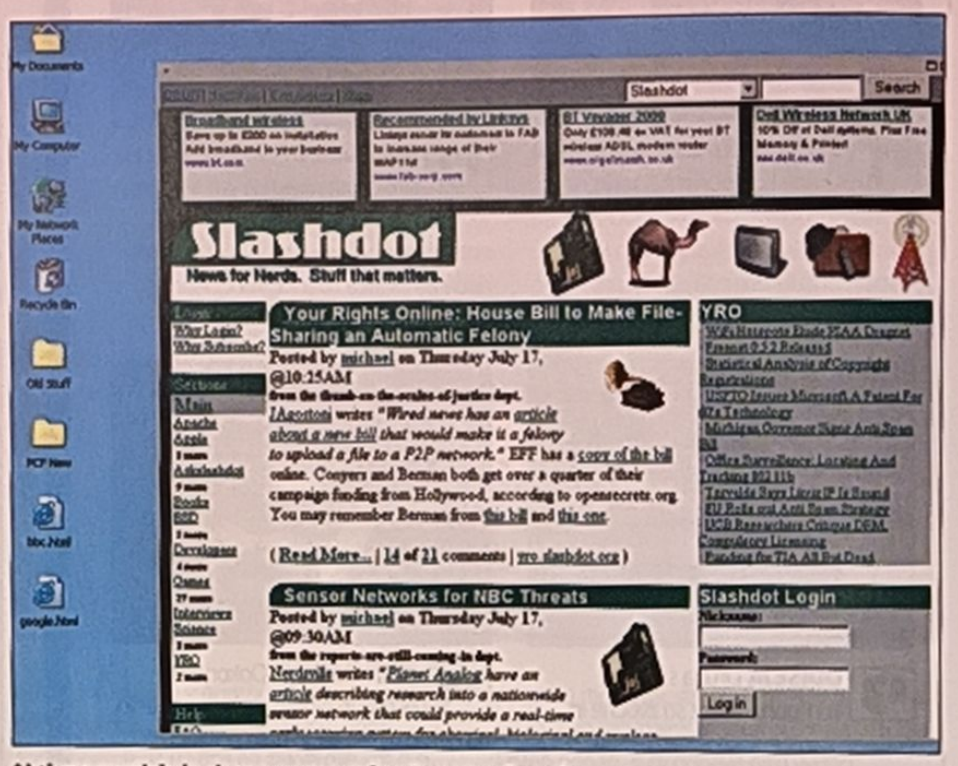
Zamisel o prilagajanju namizja v Windows je bila ob izidu IE4 izjemno popularna – končno so podjetja dobila priložnost za nenaročeno oglaševanje. Je pa vse skupaj žalostno spodletelo, ko je prišlo na dan dejstvo, da večina uporabnikov sploh ni razumela, kako ta možnost deluje in kako oblikovati lastne aktivne vsebine.

Zamisel o aktivnem namizju je enostavna: uporabite Internet Explorer namesto običajnega ozadja v Windows, s čimer lahko svoje namizje multimedijsko popestrite. Borzne informacije, novice in vremenske napovedi lahko imate pred nosom – dokler ste seveda pripravljeni žrtvovati nekaj časa, da se naučite, kako se stvari streže. Če želite izkoriščati prednosti aktivnega namizja, potrebujete Windows 98 ali novejši in seveda nameščen Internet Explorer.

Aktivno na delo

Na sliki desno je prikazano aktivno namizje v akciji – informacije se pošiljajo neposredno na namizje, kar je odličen način za spremljanje dogajanja izven vaše sobe. Mogoče prikazati kakršne koli medijske vsebine, ki jih podpira IE, vključno s filmčki v Flashu in filmskimi napovedniki.

Na namizje lahko ugnezdite kakršne koli spletne vsebine, pa naj gre za datoteko HTML, ki je shranjena lokalno, ali za spletno stran, ki jo pogosto obiskujete. Pogosto je najboljši način za ustvarjanje resnično uporabnega namizja ta, da poberete koške kode HTML z vaših najljubših spletnih strani in jih združite v lastno stvaritev. Za začetek preverite, če imate omogočeno aktivno namizje – z desnim gumbom miške kliknite na namizje, izberite **Active Desktop** in označite možnost **Show Web Content**.

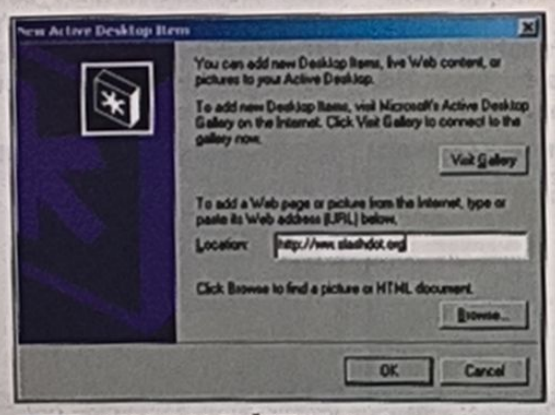


Aktivno namizje je sicer super, a naj ne bo preveč naphano.

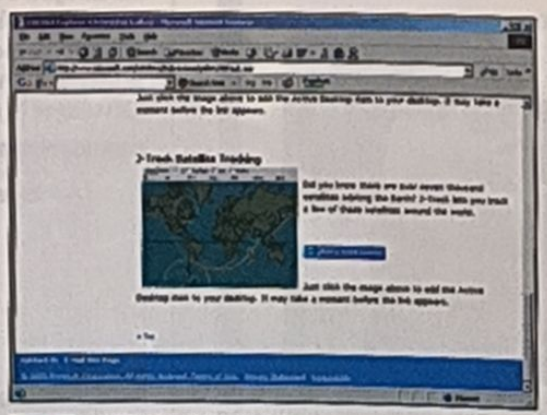
Splet pred nosom

Če želite dodati nov aktiven element namizja, z desnim gumbom miške kliknite na namizje, izberite **Active Desktop** in nato **New desktop item**. V pogovorno okno lahko nato vnesete kateri koli spletni naslov, lahko pa kliknete tudi na Browse in izberete datoteko z vašega trdega diska. Zakaj ne bi vnesli vaše najljubše spletne strani in jo postavili kot element aktivnega namizja? Ko je element postavljen, lahko spreminjate njegovo velikost in ga premaknete na mesto, kjer vam najbolj odgovarja, seveda pa lahko element tudi

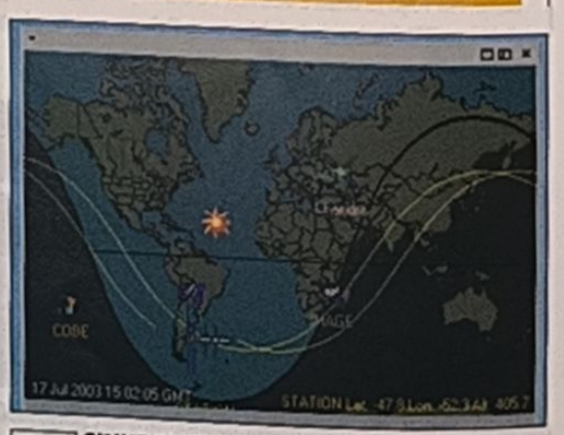
>>GALERIJA AKTIVNIH NAMIZIJ Dobro izkoristite delo tujih rok.



01 VSEBINE ZA ZAČETEK Z desnim gumbom kliknite na namizje, izberite **Active Desktop** in nato še **New Desktop Item**. Ko se odpre čarovnik, kliknite na **Visit Gallery** in odprla se bo Microsoftova spletna stran s seznamom aktivnih vsebin.



02 SATELIT LJUBEZNI Pobrskajte po seznamu Microsoftovih možnosti za aktivna namizja. Ko boste našli pravi vnos, kliknite na gumb **Add to Active Desktop**, da ga dodate. Mi smo izbrali J-Track, ki prikazuje premikanje različnih satelitov v orbiti.



03 SINHRONIZIRANO ZMAGOVANJE Ko IE snameme in sinhronizira vsebine, bi morali zagledati nov element na namizju. Če premaknete kazalec proti vrhu elementa, se bo prikazala menijska vrstica, ki ponuja dodatne možnosti nadzora elementov na namizju.

>>IZVORNA KODA

Preizkusite še ta element.

```
<HTML>
<BODY>
<form action="http://www.google.com/search" name="f">
<input name="q" value="">
<input type="submit" value="Google Search" name="btnG">
<input type="submit" value="I'm Feeling Lucky" name="btnI">
</form>
<form action="http://dictionary.reference.com/search">
<input type="text" name="q">
<input type="submit" value="Look it up" class="button">
</form>
<iframe height="15" marginwidth="0" width="629" scrolling="no"
src="http://news.bbc.co.uk/ticker/ticker.38253.stm" frameborder="0"
marginheight="0"></iframe>
</BODY>
</HTML>
```

uporabljate, kot bi uporabljali spletno stran, ki jo odprete v brskalniku.

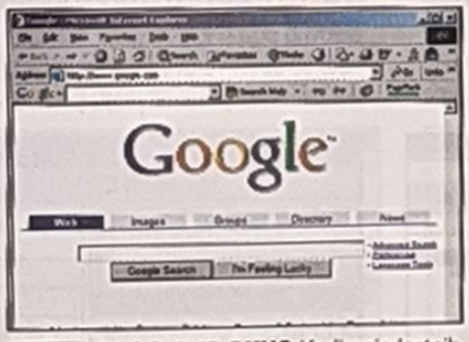
Če želite redno osveževati prikazane podate, je potrebno izbrati možnost **Synchronize** iz menija **Active Desktop**. Na ta način se bodo redno snemale vse spremembe, ki so nastale glede na prejšnjo sinhronizacijo.

Če vas prične aktivno namizje dolgočasiti, ga lahko kadar koli onemogočite in se vrnete na klasično namizje v Windows. Le onemogočiti je potrebno možnost **Show Web Content**. Omogočate in onemogočate pa lahko tudi posamične elemente aktivnega namizja, in sicer z izbiro le-teh iz seznama pod **Active Desktop**, lahko pa si ornislite toliko aktivnih spletnih strani, kot jih prenese vaša ločljivost.

PCF

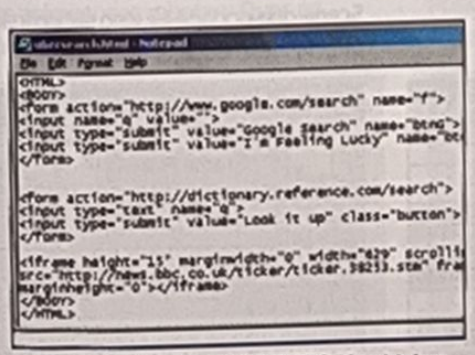
>>IZDELAJTE LASTNE

Naj bodo informacije na dosegu vaših šap.

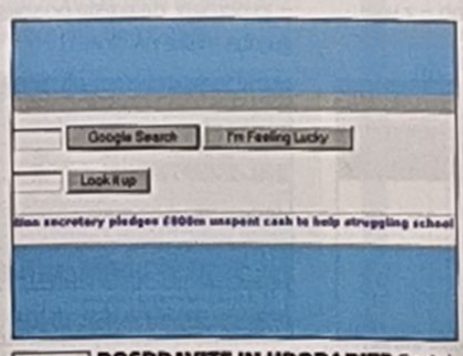


01 **GOOGLOVO OKNO** Kodiranje lastnih aktivnih elementov ponuja neprimerno več možnosti, kot uporaba že napisane kode. V prvem koraku poiščite navdih. Ker stalno uporabljamo Google, smo ga odprli, kliknili na View Source in si sposodili iskalni HTML.

02 **NA TEKOČEM** BBC ima zanimivo pasico z novicami – spet je šlo za čisto enostavno kopiranje in lepljenje kode HTML z BBC-jeve strani. Za zaključek pa smo si sposodili še slovar z **dictionary.com**.



03 **LEPLJENJE NA MESTO** Kombiniranje treh delov kode HTML v beležnici je v bistvu samo razporejanje delov v pravo zaporedje. Če obvladate HTML, si lahko omislite še kakšno zanimivo dodatno oblikovanje. Končni izdelek shranite na namizje.



04 **POSPRAVITE IN UPORABITE** Sedaj odprite čarovnika **New Desktop Item**, kliknite na **Browse**, poiščite HTML, ki ste ga pravkar ustvarili in kliknite na OK. Če je vse tako, kot mora biti, se bo končni izdelek pojavil na namizju – le še preizkusiti ga je potrebno.

PRODAJA IN NAJEM
PREDSTAVITVENE OPREME
AKCIJA - GRATIS ŽARNICA

LUKVEL

HITACHI PJ-TX10
PROJEKTOR ZA HIŠNI KINO
NOVO

HITACHI CP-S225 / CP-X275
AKCIJA !
GRATIS ŽARNICA

HITACHI CP-S317 / CP-X327
AKCIJA !
GRATIS ŽARNICA

HITACHI CP-S210
NOVO

HITACHI DZ-MV350 / 380
DVD CAMCORDER
NOVO

HITACHI CP-X880 / CP-X885
WIRELESS

HITACHI CP-X995

PLAZMA TV-HITACHI 42PD3000

LUKVEL d.o.o., ŠMARTINSKA 130, 1000 LJUBLJANA
tel: 01 541 4445, fax: 01 540 1964, www.lukvel.si, e-mail: lukvel@lukvel.si

HITACHI
Inspire the Next

↘ FLASH MX

USTVARITE FLASH IGRO

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS ŠTIRI URE

TRETJI DEL

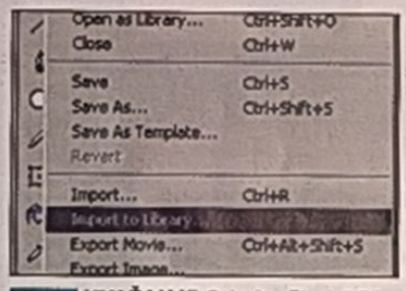
Ustvarili ste osnove, sedaj pa vam razkrivamo, kako z nekaj preprostega skriptiranja igro dokončati.

Liki in animacije, na katerih ste marljivo delali zadnja dva meseca, bi sedaj morali biti končani in potrebnega je le še nekaj preprostega skriptiranja, da stvari zbrusimo, pa se lahko vržemo v jezik Flasha in uporabo gumbov ter se tako prebijemo skozi kopico dela. Z uporabo standardnih tehnik premikanja in spremembo vaših likov v gumbe, lahko ustvarite silno preprost, a zato nič manj učinkovit nadzor v igri. Ta mesec si bomo ogledali urejanje vaših komponent, od animacij do galerije streljanja, in uporabo akcijskih skript, s katerimi bomo vse skupaj povezali. V tem vodiču se bomo na hitro dotaknili le dveh majhnih drobcev skripte, s katerima bomo ustvarili preprost nadzorni sistem – uporaba skriptiranja v večji meri bi omogočila naključno pojavljanje likov, seznam doseženih rezultatov in skoraj vse, kar bi si zamislili. Demo programa *Flash MX* lahko najdete na tokratnih diskih.

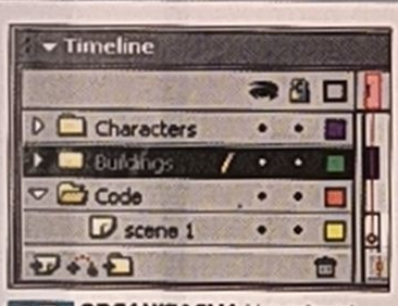
PCF

>>SLEDITE SKRIPTI

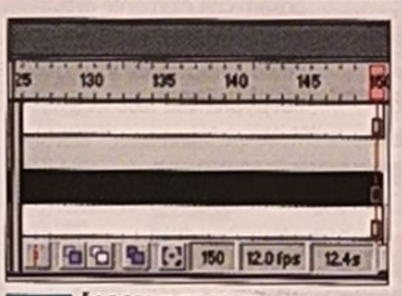
Imate like in animacije, sedaj pa jih morate povezati.



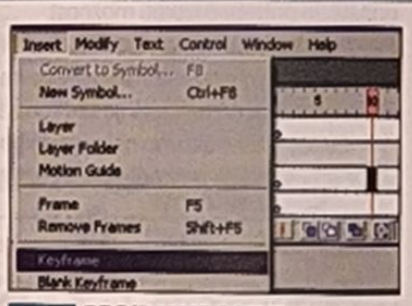
01 UVAŽANJE Odprite *Flash MX*, pojdite na **File⇒Import to library** (ali [Ctrl]+[R]) in izberite **building-s.fla** ter **characters.fla**. Da boste odprli knjižnico, pojdite na **Window⇒Library**. Videli boste datoteki in komponente.



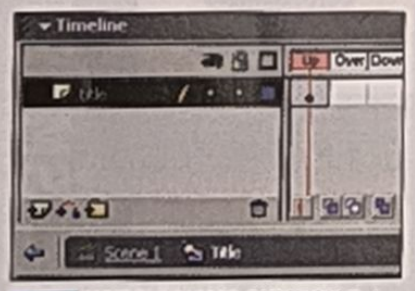
02 ORGANIZACIJA Ustvarite tri mape v scenariju in jih poimenujte **Buildings ,Characters** in **Code**. Znotraj vsake ustvarite tri nove plasti imenovane **Scene one, Scene two** in **Scene three**.



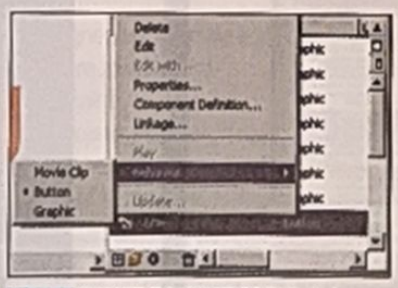
03 ČASOVNI TRAK Premaknite trak do okvirja 150 ter kliknite na okvir **150** v plasti **Buildings, Scene one**. Pritisnite [F5], da ustvarite nov okvir. Ponovite za vsako plast v vsaki mapi. Želimo si treh scen s 50 okvirji.



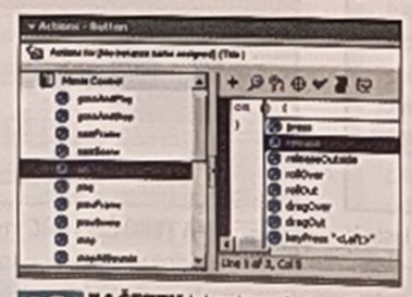
04 ODPIRANJE SCENE Kliknite na okvir **10** v **Buildings, Scene one** in dodajte ključno sličico. Nato na delovno površino potegnite **building 1**, nato še tank in plovilo – animirajte ju, kot smo vam pokazali prejšnji mesec.



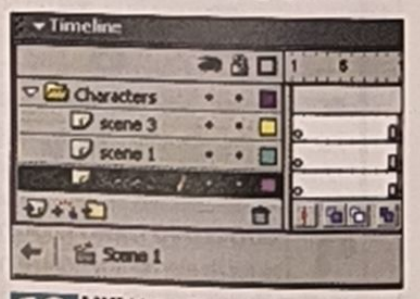
07 USTVARJANJE GUMBOV Pojavi se okno s simboli. Na vrhu so štiri vrste gumbov – ker so to naslovi, se ne obremenjujemo z drugimi podatki, zato kliknite na jeziček za vrnitev na **Scene one** / glavno sekvenco.



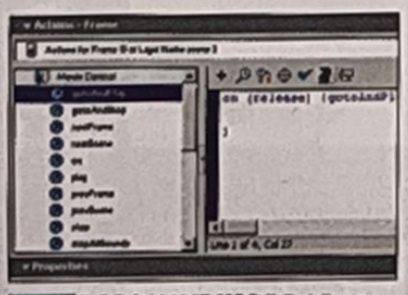
08 TEKST ZA SIMBOLE Sedaj pojdite na paleto **Library**, izberite želen naslov in desno kliknite besedo pod **kind**. To samodejno izbran člen/naslov spremeni v gumb – z vajo postane opravilo preprosto.



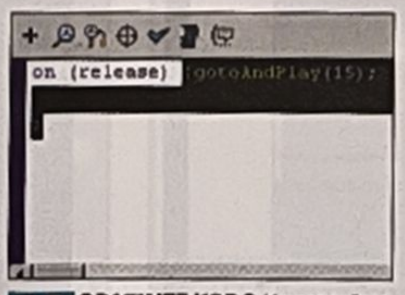
09 ZAČETEK Izberite tekst naslova, pojdite na paleto **Actions**, izberite **Moviecontrol⇒On⇒Release ⇒Gotoandplay** in v oklepaj vnesite **11** – to pomeni, da greste po spustu gumba miške na okvir 11.



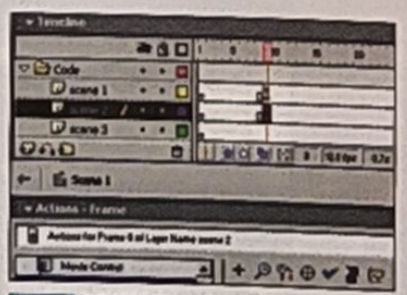
10 LIKI Ustvarite animirane sekvence z vsakim izmed likov, vsaka pa naj ima več kot deset sličic. Na vsakih deset okvirjev v **Characters, Scene one** dodajte ključno sličico in kot prej na vsako dodajte ukaz **Stop**.



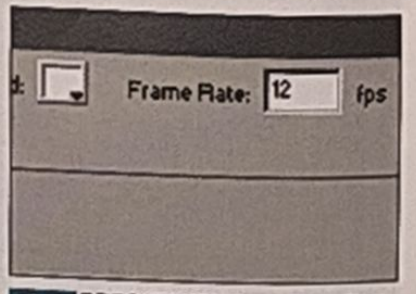
13 DODAJANJE KODE Pojdite na paleto **Actions** in kliknite jeziček **Expert**, nato pa na **Actions⇒Movie control⇒Go** in to potegnite v pogovorno **okno**. Nato potegnite **GotoandPlay** in v oklepaje vnesite **15**.



14 OPAZUJTE KODO Ko prenašate akcije, *Flash* za vas piše skripto. Opazili boste znak **{** – ta bi moral stati na začetku in koncu vaše kode, da *Flash* ve, kje začeti in kje končati branje skripte.

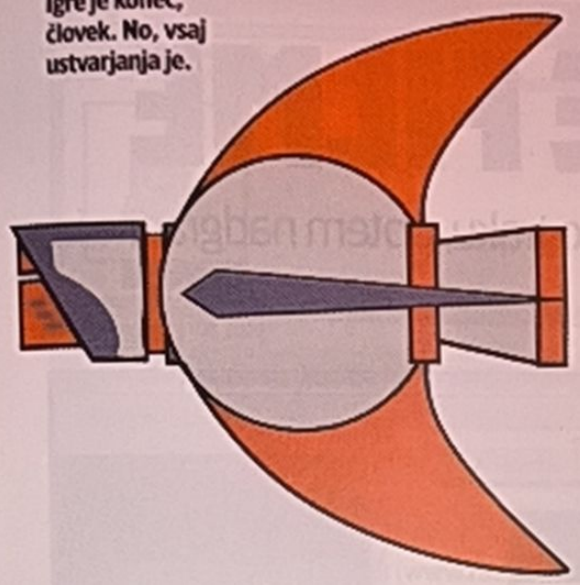


15 PONOVNA IGRA Če igralec zgreši tarče, želimo, da se tisti del sekvence ponavlja, dokler mu ne uspe – dodajte še eno akcijo **Gotoandplay** v **Code**, **Scene one**, da se bo sekvenca vrnila na začetek.



16 PREOSTANEK Z razbitjem filma v preproste, premikajoče se tarče in animirano sekvenco, lahko ustvarite zelo preprosto hitro igro. A opazujte zgradbo, saj se to odraža na hitrosti igre.

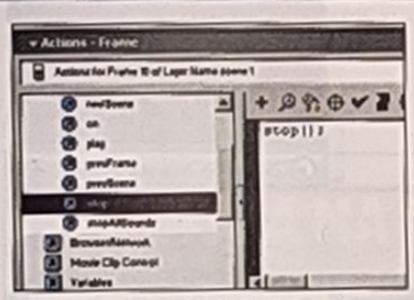
Igre je konec, človek. No, vsaj ustvarjanja je.



24-KARATNI TRIK

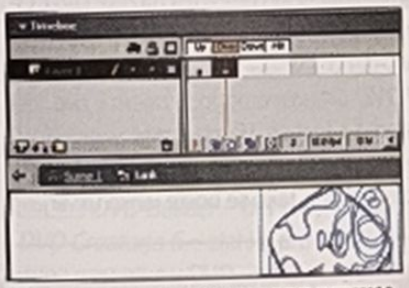
>>KORAK NAPREJ

HITER KOT BLISK Obdržite stvari preproste in poskušajte večkrat uporabiti datoteke iz knjižnice, da zmanjšate število komponent. Ko delate v scenariju, poskrbite za organiziranost in datoteke poimenujte s scenami, kodami in liki ter shranite v različne mape in plasti.
POGLED DRUGAM Obstaja veliko strani s pomočjo za *Flash*, na primer **www.flashkit.com**. Zelo dobre nasvete boste lahko našli tudi pri drugih uporabnikih na forumih – do njih pridete preko **www.macromedia.com**.

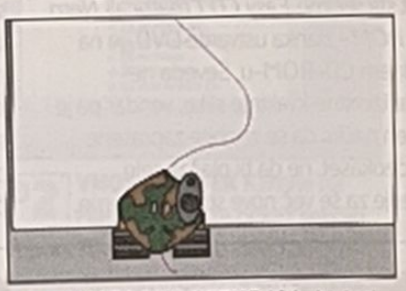


05 USTAVLJANJE FILMA V plasti **Code, Scene one**, dodajte ključno sličico k okvirju 10, potem kliknite na to in pojdite na paleto **Actions**. Kliknite na **Movie Control** in potegnite **Stop** v pogovorno okno spodaj desno.

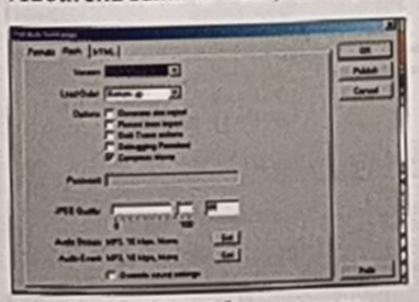
06 USTVARJANJE Izberite orodje za tekst iz palet **Tool** in kliknite na delovno površino – pišete lahko neposredno nanjo. Izberite tekst, nato pojdite na **Insert➡Convert to symbol** in ustvarite gumb.



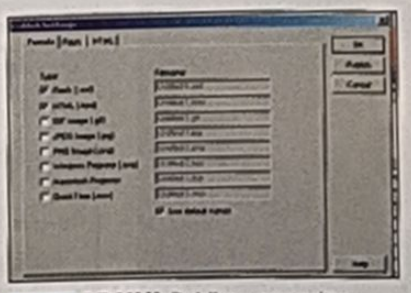
11 USTVARJANJE NASPROTNIKA Izberite **robotfront.fla** in **forbotfrontred.fla**, pritisnite [Ctrl]+[F8], da ustvarite gumb. V položaju **Up** uporabljate animiranega robota, v **Over** pa **robotfrontred.fla** ter nato poravnajte.



12 NAZAJ NA SCENO Kliknite jeziček **Scene**. Vlecite nov gumb tanka, ki ste ga ustvarili, na delovno površino in zarišite ravno linijo skozi sceno. Poskušajte obdržati gibanje enostavno. Nato kliknite, da izberete tank.



17 NALAGANJE Čeprav smo se skozi držali preprostosti, se lahko zgodi, da bodo deli na starejših PC-jih in prek interneta tekli počasneje – z zmanjševanjem velikosti uporabljenih sličic in kompresije JPEG se stvari pospešijo.



18 OBJAVA Pojdite v nastavitve **File➡Publish**, se prepričajte da je izbrano **Flash** in **HTML** in kliknite **OK**. Pojdite na **File**, da prenesete datoteke v mapo za shranjevanje *Flash* izdela datoteko HTML, pripravljeno za internet.

Nov odjemalec pošte

↘EUREKA

PREPROSTA POŠTA

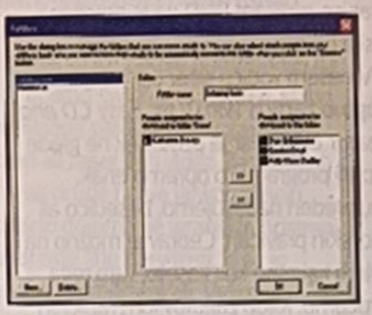
Pozdravite novega, prijaznega, odjemalca.

Popolnoma nov odjemalec elektronske pošte, *Eureka*, je mišljen kot alternativa *Outlook Expressu* in *Eudori*. Poleg običajnih orodij ima vgrajen tudi prefinjen filter neželene pošte. Program se uči postopoma in trdi, da lahko zaustavi do 96% spama. Če imate otroke, boste veseli tudi možnosti "kiddie", ki ne tolerira nobenih, niti malo sumljivih sporočil, ter tako prepreči mladim očem, da bi uzrle kaj neprimernega.

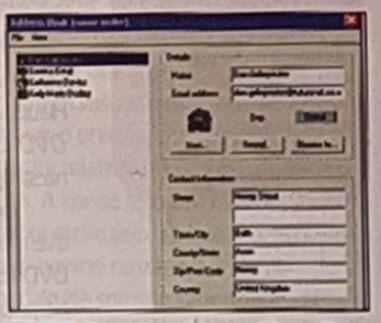
Tega, za družino prijaznega stališča, se drži celoten poštni paket *Eureka*. Še ena omembe vredna lastnost je, da so sporočila predstavljena kot ikone, različne ikone in zvočne učinke pa lahko pripišete različnim osebam, kar pomeni, da boste prej videli in slišali, od koga ste dobili pošto. Povsem preprosto lahko tudi združite ljudi v skupine za lažje filtriranje ter prihajajoča sporočila razvrstite v različne mape. **PCF**

>>VARNEJŠA POŠTA

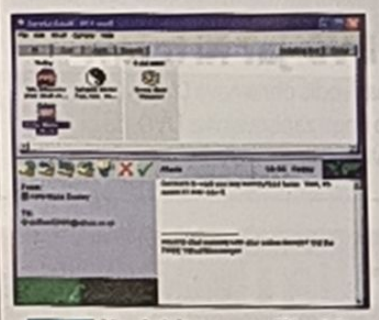
Delo z Eureko ni prav nič grško.



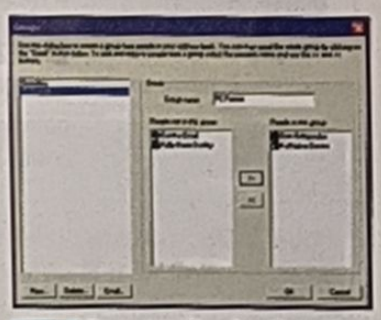
01 ***Eureka*** **je unikatna zaradi elementov, ki so naklonjeni družinam. Ponudi enostavno namestitev ter napredno filtriranje, da obvarujte najmlajše.**



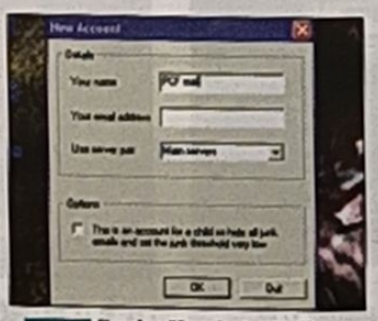
02 Da ustvarite profil za člana družine ali prijatelja, odprite imenik ter izberite ikono in zvok iz izbirnega seznama na desni strani.



03 Ko dobite sporočila, hitro ugotovite ali gre za prijatelja ali spam – če delate v drugem programu, zaigra unikaten zvok.



04 Da ustvarite skupino ali mapo, pojdite na File/group oziroma File/folder ter vnesite ime. Uporabite seznam na desni in izberite člane.



05 Za družine je tu tudi otroški način. Ta ima najstrožje filtriranje sporočil in ga vključite s potrditvijo polja ob ustvarjanju novega računa.

06 Če želite filtrirati še kakšno sporno besedo, kliknite na Examine brain. Tu določite, kaj bo program smatral za nesprejemljivo.

↘ DVD IZ VIDEA

PRENOVITE STARE FILME

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 2 URI

Če imate svoje življenje posneto na video traku, potem nadgradite iz VHS-a na DVD ter uživajte digitalno.

24-KARATNI TRIK

>>DIGITALNO NA DVD

ZAPIŠITE NEPOSREDNO S KAMKORDERJA Video posnetkov ni potrebno prenašati le iz VHS-a na DVD – kopirate lahko tudi neposredno iz vašega kamkorderja. Večina programske opreme za DVD vsebuje možnost zajema v živo, ki vam omogoča predvajanje posnetkov s kamkorderja in hkratno snemanje na disk. Analogni kamkorderji sicer zahtevajo kartico za zajem videa, digitalni pa imajo navadno za to povezavo iLink/FireWire. Če pa vaš kamkorder shranjuje posnetke kot datoteke, jih zlahka prenesete na vaš PC.

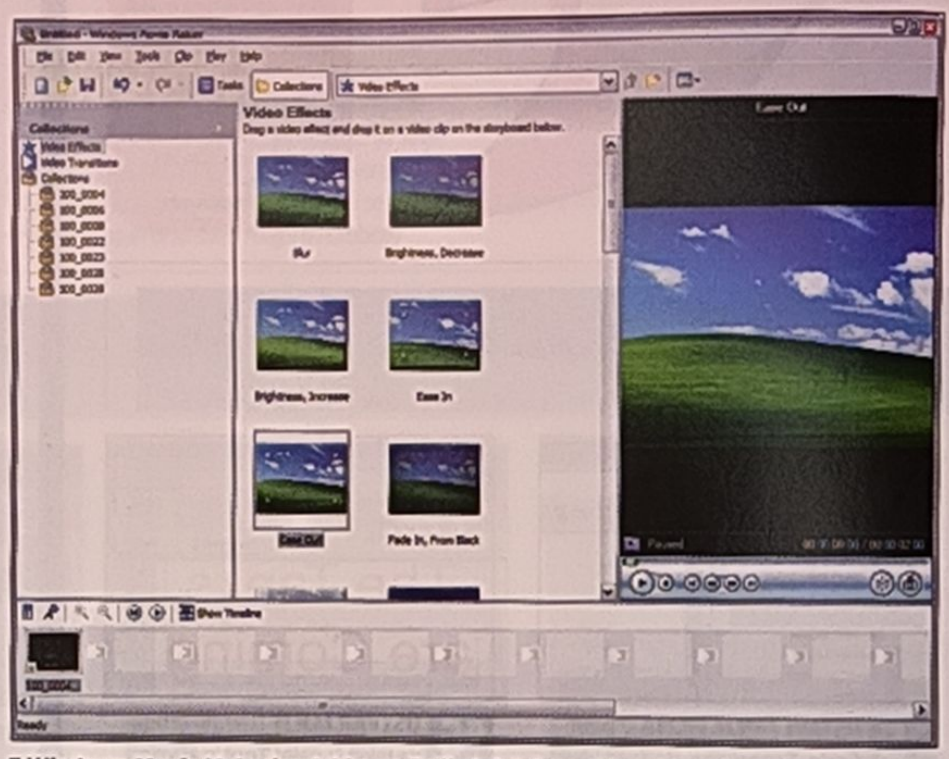
Ali imate kamkorder? Če ga imate, potem obstaja možnost, da imate tudi polno hišo zaprašenih videokaset. Sedaj, ko DVD praktično že okupira naše dnevne sobe, je edina razumna odločitev, da se znebite video kaset in začeti uporabljati bleščeče digitalne ploščke – nenazadnje tudi zato, ker video kasete zavzamejo veliko prostora, istočasno pa bodo slej ko prej zastarele in neprimerne za uporabo. Dobra novica je, da prenos še nikoli ni bil lažji.

Za prenos videa na DVD potrebujete dvoje: kartico za zajem videa in zapisovalnik DVD. Kartica omogoča shranjevanje videa na vaš PC, zapisovalnikom DVD pa je priložena programska oprema, s katero ustvarjate DVD-je. V našem vodiču sicer uporabljamo Hauppaugovo kartico *WinTV* ter *Easy CD and DVD Creator 6*, vendar je postopek ne glede na strojno ali programsko opremo enak.

Toda, preden nadaljujemo, besedico ali dve o avtorskih pravicah. Čeprav je možno na DVD kopirati kakršno koli kaseto, vam tega ne priporočamo. Kljub zagotovilom različnih razvijalcev programske opreme je prepovedano ustvarjanje "varnostnih kopij" VHS filmov, ki ste si jih kje izposodili. Če torej že želite kopijo vašega priljubljenega filma na DVD-ju, potem ga morate za čisto vest kupiti.

Brez DVD-ja? Ni težav!

Čeprav naš vodič obravnava DVD, vam ni potrebno imeti zapisovalnika DVD, da bi prenesli video posnetke v 21. stoletje.



Z Windows *Movie Makerjem* lahko po želji obdelujete video datoteke, tako da izboljšate kontrast ali pa dodate posebne učinke.

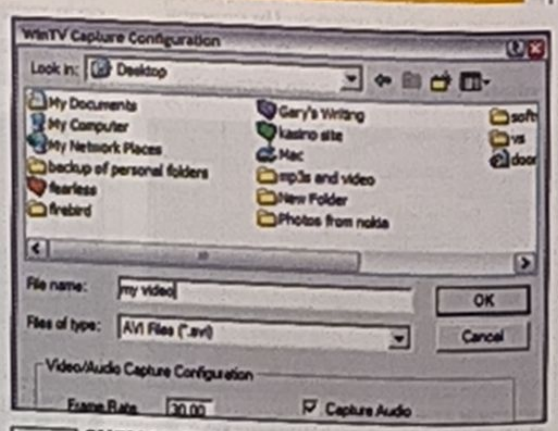
Zapisovalniki CD-jev zlahka ustvarijo video CD-je in z večino programov za snemanje na CD – kot sta recimo *Easy CD Creator* ali *Nero Burning ROM* – zlahka ustvarite DVD-je na standardnem CD-ROM-u. Seveda ne pričakujte izvrstne kvalitete slike, vendar pa je to priročen način, da se znebite zaprašene zbirke videokaset, ne da bi plačali celo premoženje za še več nove strojne opreme.

Naš vodič opisuje postopek v dveh delih: prenašanje posnetkov iz videa na PC ter spreminjanje video odlomka na disk DVD. Če ste na tesnem s časom, lahko snemate neposredno iz videa – na primer, *Easy CD and DVD Creator* omogoča zajem v živo, kjer se snema s kartice. Vendar vam priporočamo, da najprej shranite izrezke kot datoteke AVI – tako se boste lahko ukvarjali z

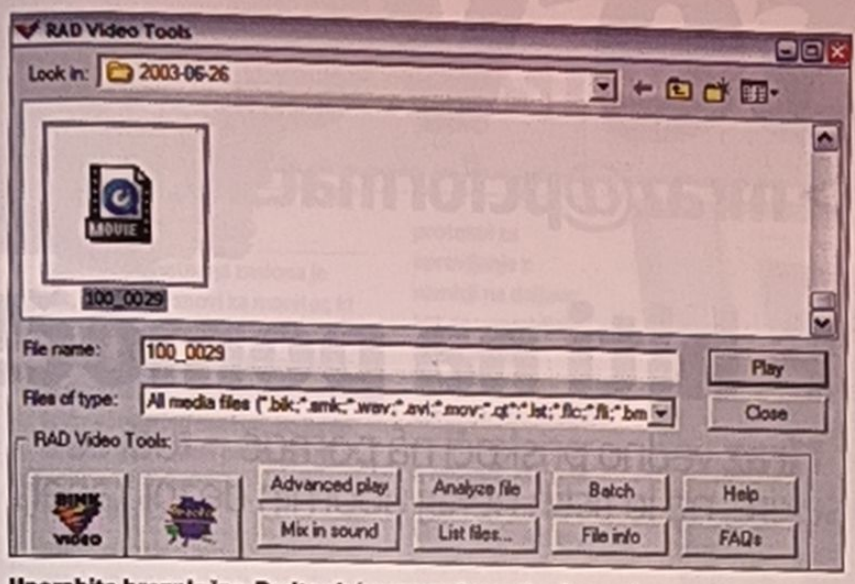
>>KAKO POSNETI Pretvorite zaprašene videokasete v blesteče čiste digitalne datoteke.

01 S KARTICO Najlažji način za prenos VHS posnetkov na PC je z uporabo kartice za zajem videa. Mi smo uporabili Hauppagevo kartico WinTV. Namestite kartico v prosto režo PCI in povežite video na računalnik.

02 PRITISNITE PLAY Pritisnite Play na videu in poženite aplikacijo *WinTV*. Programska oprema bo prepoznala TV kanale s kartice za zajem in na zaslonu se bo pojavil vaš posnetek v vsej njegovi zmati veličastnosti. Kliknite gumb RC za prikaz nastavitev.



03 SNEMANJE Kliknite **Advanced Controls** in prikazali se bodo gumbi videorekorderja. Pritisnite **REC** za pripravo na snemanje in izbiro imena datoteke vašega posnetka. Uporabite **Video Compression**, saj *WinTV* privzeto shranjuje nekompresiran video.



Uporabite brezplačne *Radtools* (www.radgametools.com) za pretvorbo formatov video posnetkov.

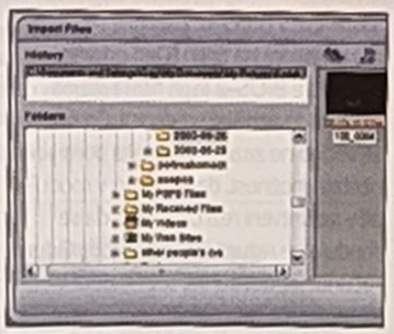
njimi na programu, kot je Windows *Movie Maker*, preden jih posnamete na plošček. *Windows Movie Maker* je brezplačen in je v sklopu Windows ME in Windows XP, preko njega pa se lahko ukvarjate s sliko tako, da dodajate posebne učinke oziroma na splošno izboljšate vaše posnetke. Posebej priročen je takrat, ko posnetke, narejene z različnimi kamerami, z nekaj prilagoditvami povežete brez očitnih prehodov med prizori.

PCF

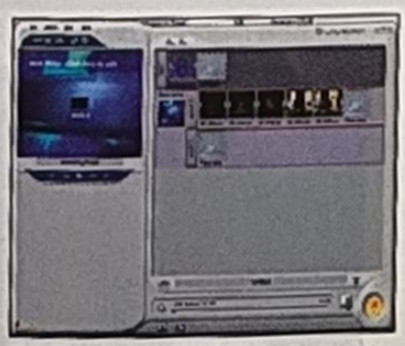
>>Z DISKA NA DVD

Prenos video odlomkov na DVD je mačji kašelj.

01 PODPORA Programi kot so *DVD Builder* – del *Easy CD and DVD Creatorja 6* – zlahka pretvorijo video posnetke v DVD-je. V našem primeru uporabljamo video odlomke z diska, lahko pa uporabite tudi kartico za zajem videa.



02 VNOS DATOTEK Kliknite na **File – Import** za prikaz sekcije **Import Files**. Za iskanje video odlomkov uporabite drevesno obliko direktorija, podobno kot v Raziskovalcu. Več informacij o posameznih datotekah boste zbrali s preletom miške preko sličic.



03 DELO V MENIJU Povlecite želene izrezke iz okna **Import** na časovno premico. Glavni meni DVD-ja lahko urejate s klikom na izbran odsek v glavnem oknu (imenovan **Screening Room**) – na dokončanem disku so odlomki celozaslonski.

04 ZAPIŠITE V glavnem oknu najdete predogled vsakega izrezka, posnamete glas čez video ali zmanjšate velikost video odlomka – priročno če zmanjkuje prostora na DVD-ju. Po končani obdelavi kliknite na ikono **Burn** in zapišite svoj DVD.

↘MONITORJI

KALIBRIRAJTE ZASLON

Naj bodo vaš monitor in iztisi natančnejši z nekaj enostavnimi nastavitvami.

Grafičnim oblikovalcem in umetnikom lahko barvno neuravnovešen monitor povzroči več preglavic kot kar koli, saj ustvarja razlike med tem, kar je vidno na monitorjih različnih PC-jev.

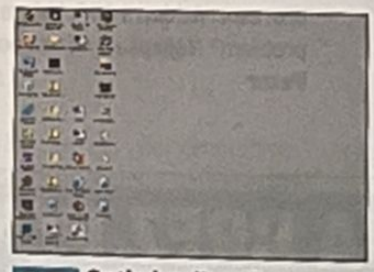
Vendar niso samo umetniki in razvijalci tisti, ki bi morali skrbeti za svoje zaslone – celo igre, kot je *Half-Life*, vsebujejo orodja za nastavitev barvnega ravnotežja. Nepopolno uravnovešen zaslon lahko ustvari surov videz iger. Slabo uravnotežen kontrast lahko zakrije podrobnosti na dnu in vrhu svetlostne lestvice, slabo naravnana svetlost pa da zaslonu spran ali zasenčen videz. Zasičenost ene ali druge barve lahko pokvari splošno dojemanje igranja in odstrani nekaj tiste fine barvitosti, ki so jo razvijalci vprogramirali. Veliko programske opreme vsebuje orodja za barvno uravnovešanje, vendar pri igrah to ponavadi pride do veljave le pri določenih naslovih. Programi za obdelavo slik kot sta *Paint Shop Pro* ali *Photoshop* imajo tudi lastna orodja za uravnavo barv. Pravzaprav nekatera teh orodij omogočajo posnemanje barvnih profilov drugih PC-jev.

Včasih mora vaš monitor "odsevati" izhodno napravo, pa naj bo to tiskalnik, faks ali kakšna večnamenska naprava. V večini primerov bi moralo biti mogoče nastaviti vaš monitor tako, da pravilno prikaže barve in obenem ohrani relativno natančnost glede na iztis. A ker se izhodne naprave med seboj razlikujejo, se bodo razlikovale tudi barvne nastavitve, zato ne pričakujte splošno prenosljivih slik.

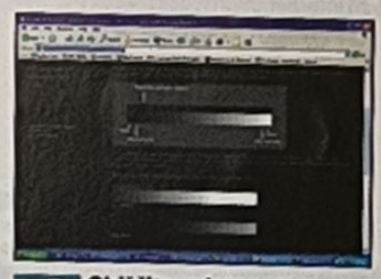
PCF

>>ŽIVE BARVE

Naj bodo vaš zaslon in iztisi bogatejši.



01 Optimizacija vašega monitorja za prenos slik zahteva nastavitev barve namizja na 50-odstotno sivino, ker svetle barve vplivajo na vaše dojemanje preostalih barv.



02 Obiščite spletno stran za tonsko kalibracijo in upoštevajte tamkajšnja navodila. Priporočamo www.northlightimages.co.uk/viewing.html.

03 Če pa želite uskladiti monitor s tiskalnikom, vzemite fotografijo, jo poskenirajte in nato natisnite. Primerjajte zaslon z iztisom.

04 Sedaj ju poskusite uskladiti. Nastavitve sicer ne bodo objektivne, vendar vam bodo omogočale barvno natančno tiskanje slik.

Mraz vse ve

Odgovori na vaša vprašanja >> mraz@pcformatslo.net

Hitri kviz

Ali ste pametni kot Gregor?

Ste res tako pametni kot je Gregor? Če boste pridno jedli žgančke, boste nekega dne mogoče res.

1 Kje se morata nahajati datoteki HOSTS in LMHOSTS?
a) \windows\system32\drivers
b) \windows\system32\drivers\itn
c) \windows\system32\

2 Kateri od naštetih protokolov za oddaljen dostop se prvenstveno uporablja s Telnetom?
a) SLIP
b) PPP
c) RAS

3 Kateri datotečni sistem ne omogoča polnega dostopa iz XP Recovery Console?
a) FAT
b) NTFS
c) CDFS

4 Kaj potrebuje računalnik z XP Pro za uspešno namestitev Remote Desktop Web Connection?
a) Certificate Services
b) Internet Information Services
c) Message Queuing Services

Odgovori se skrivajo na strani114.

PCF hiti na pomoč!

Gregor Mraz vedno priskoči na pomoč – tudi če padajo sekire, ne le tistih nekaj ubornih dežni kapelj.

Pomnilnik

Slabo pomnjenje

Že pred časom sem kupil nov pomnilniški modul (256Mb, 266MHz). Pred tem sem imel v PC-ju modul 128Mb. Po vstavitvi novega modula (v režo poleg obstoječega), ga je PC ob zagonu normalno prepoznal in vse je delovalo brez težav le nekaj minut. Nato se je PC samodejno zaustavil in na ekranu se je med drugim pojavilo tudi naslednje sporočilo: "Physical memory dump complete!". Po vnovičnem zagonu mi PC ni več registriral celotnega pomnilnika (novega), temveč le polovico (upošteva le stari modul in polovico novega). PC deluje normalno, le "brez" 128Mb pomnilnika. Ko zaženem program SiSoft Sandra, ta zazna, da je v reži modul kapacitete 256Mb. Podatki o PC-ju: Osnovna plošča ECS K7VTA3, procesor: Athlon 1600. V čem je problem? Najlepša hvala za pomoč!
Peter

KratekNasvet
Če pustite *Outlook Express* teči, ko zamenjate uporabnika v Windows XP, bo pozdravni zaslon prikazal, koliko sporočil čaka na novo prijavljenega uporabnika.

Če sem čisto iskren, je lahko problem v čemer koli. Ker mi niste dali dovolj informacij, vam lahko postrežem le z možnimi rešitvami. Prvi razlog so lahko nastavitve v BIOS-u. Zaženite računalnik in s pritiskom na tipko [Del] odprite nastavitve BIOS-a in jih nastavite na privzete tovarniške vrednosti. Če sistem še vedno ne zazna celotnega pomnilnika, obstaja možnost, da je težava v modulu ali v razširitveni reži oz. v tem, da se modula ne razumeta med seboj. Odprite računalnik, odstranite stari modul in preverite, če računalnik v celoti zazna nov modul v vseh razširitvenih režah. Če z osamljenim novim modulom ni težav, potem gre za združljivostni problem med obema moduloma. Če osnovna plošča novega modula ne zazna pravilno, pa je razlog za to verjetno sama plošča. Ena od rešitev (in nekaj, kar nikoli ni odveč) je nadgradnja BIOS-a. Na strani proizvajalca vaše osnovne plošče boste našli tako strojno-programsko opremo zanjo, kot tudi natančna navodila, kako se stvari streže. Če tudi to ne pomaga, je naslednja možnost ta, da vaša osnovna plošča preprosto ne mara novega pomnilnika (osnovne plošče z naborom KT266 se razumejo le z moduli določenih proizvajalcev). V končni fazi pa je lahko krivec celo okvarjen modul. Najboljši način za preverjanje je ta, da modul preizkusite na drugem računalniku. Glede na skope informacije, ki ste mi jih posredovali, vam žal natančnejšega odgovora ne morem dati.

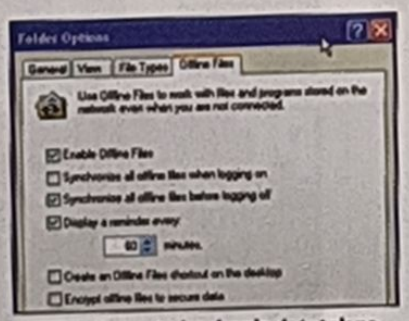
Grafične kartice

Razmišljanja o pogledu

Sem bralec vaše revije, ki mi je zelo

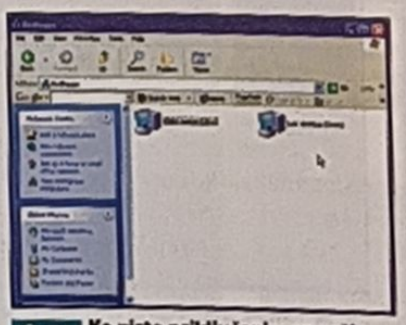
>>UPORABA BREZ POVEZAVE

Kako lahko nadaljujem z delom z datotekami, ko nisem več priključen v omrežje?

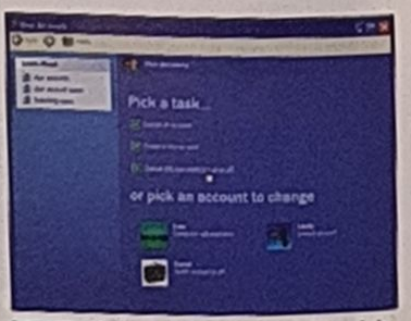


01 Namesto kopiranja datotek na disk, lahko do map dostopate tudi brez povezave. Če želite dostop do te možnosti, potrebujete XP Pro, omogočite jo pa v Explorerju. Kliknite Tools→Folder Options→Offline Files in označite Enable offline files

02 Če želite mapo označiti za uporabo brez povezave, se priključite v omrežje in jo v Explorerju poiščite. Z desnim gumbom kliknite na mapo in izberite Make Available Offline. Windows bo mapo (in podmape) začasno shranil na vaš lokalni disk.



03 Ko niste priključeni v omrežje, uporabite My Network Places in poiščite mapo, kot bi bili priključeni. Windows seveda datoteke bere iz lokalnega medpomnilnika, ki ga je prej ustvaril, a vi tega procesa ne boste zaznali.



04 Ko se priklopite v omrežje, sinhronizirajte vsebino mape z omrežno različico. To lahko storite ročno, z desnim klikom na mapo in izbiro Synchronize ali samodejno, ko se prijavite ali odjavite. Pozor: izklopite možnost hitrega preklapljanja med uporabniki.

>>PAMETNI ZASLONI

Ali je monitor? Ali je PC? Ne – je čudna kombinacija obeh.

BREZŽIČNI VIDEO

Koncept pametnega zaslona je tak, da gre v osnovi za monitor, ki ima včasih dodan tudi VGA kabel. Video lahko na pametni zaslon pretakate torej preko kabla, če pa se želite sprehajati naokoli, pa bodo slike nanj pritekale preko Wi-Fi.

NI TABLIČNI PC

Pametni zasloni imajo lasten procesor, osnovno ploščo in baterijo, za vnos lahko uporabljate pero ali tipkovnico, a vseeno niso tablični PC-ji. Nimajo pomnilnika ali diska in programi ne tečejo na zaslonu. Brez radijske povezave s PC-jem se zaslon ne bo osveževal, a vseeno ne boste izgubili podatkov.

NI ZA FILME

802.11b Ethernet ne ponuja zadostne pasovne širine za več kot 10 sličic v sekundi, kar pomeni, da lahko kar pozabite na predvajanje filmov in večino iger, če zaslon ni usidran. Različico 802.11g, ki to odpravlja, pa bi morali kmalu dočakati, sedaj ko je potrjen standard 802.11g, ki odpravlja tovrstne težave.

ENOSTAVNEJE KOT NOTESNIK

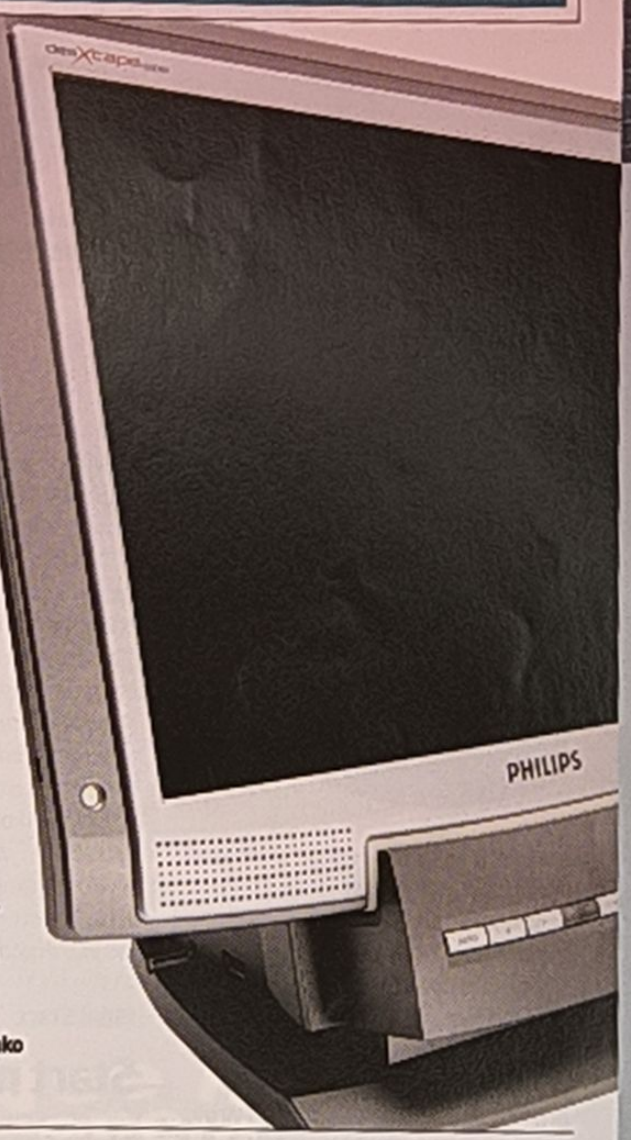
Pametni zasloni uporabljajo isti protokol za upravljanje z namizji na daljavo, kot ga uporabljajo računalniki z Windows XP za upravljanje z drugimi računalniki na daljavo. A operacijski sistem Windows CE.NET pa veliko bolje upravlja vse, kar zadeva omrežno povezovanje, zaradi česar je boljša rešitev.

ODPRT STANDARD

Microsoft nadzoruje standard in OS za pametne zaslone, proizvajalci strojne opreme pa imajo proste roke pri prilagajanju različnih drugih aspektov opreme, kot sta velikost zaslona in podpora za vnosne naprave, kot sta tipkovnica in pero.

PRISLUŠKOVANJE

Vgrajena 40-bitna inkripcija, ki jo pozna Wi-Fi, ne ponuja ravno visokega nivoja varnosti, a dodaten protokol RDP nudi še dodatno 128-bitno enkripcijo, tako da bo vaš zaslon res samo vaš.



všeč (všeč mi je tudi vaš odnos do računalnikov in opreme). V avgustovski številki sem bral članek o invaziji cenejših 3D kartic. Ta mi je dal misliti o nakupu nove grafične kartice. Trenutno imam grafično kartico Radeon 9000 64 Mb, s katero sem čisto zadovoljen. Za nakup nove kartice se bom verjetno odločil čez kakšne 3 mesece (bi do takrat cene kartic že kaj padle?). Ne vem, ali bi se odločil za Radeon 9500 ali Radeon 9600, za GeForce FX 5200 ali GeForce FX 5600 (koliko je GeForce FX 5200 boljši od Radeona 9000?). Pripravljen sem zapraviti do 35.000 SIT (mogoče celo 40.000 SIT). Katero grafično kartico mi vi svetujete?
Jurij Božič

Ker se mi čisto zares ne da pisati vsega tistega, kar je Andrej zapisal v tokratnem supertestu, predlagam, da odprete revijo na strani 56 in preberete vse, kar morate vedeti o grafičnih karticah, pa si niste upali vprašati. Zahvale niso potrebne – steklenica dvanajst let starega viskija bo zadostovala...

KratekNasvet

Če želite onemogočiti tipko Windows v XP, vnesite v register naslednje: HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard LayoutValue: Scancode Map(REG_BINARY)Data: 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 5B E0 00 00 5C E0 00 00 00 00

Internet Explorer

Napačne slike

Imam problem, ki ga sam ne znam rešiti, zato bi prosil za pomoč. Ko sem na internetu in ko odprem kakšno sliko, ni pomembno, v katerem formatu, in jo želim shraniti na disk, se odpre samo možnost shranjevanja slike v formatu BMP, čeprav je slika v formatu JPG. To je malo zoprno, ker moram spreminjati ime za vsako sliko posebej. Potem ko shranim sliko na disk kot BMP, pa jo lahko spremenim v JPG. Uporabljam WIN XP in program *ACDSee* za slike. Ta problem sem pred časom že imel, a sem potem formatiral disk in stvar je delovala do zdaj (7 mesecev), ko imam spet isti problem. Prosim za pomoč.
Robert

Internet Explorer zna v določenih primerih ponuditi samo možnost shranjevanja le v formatu BMP ali celo predlagati ime datoteke le kot "untitled". Razlog za to je ponavadi hudo banalen – najverjetneje je mapa z začasnimi internetnimi datotekami polna, sploh glede na to, da pravite, da sprva *IE* tega ni počel. Odprite *Internet Explorer*, izberite **Tools→Internet Options**. Na jezičku **General** pod **Temporary Internet Files** kliknite na gumb **Delete files**. Za ta hudo moder nasvet pričakujem vsaj sendvič s svežo žemljico, maslom in pršutom. (Če bo šlo tako naprej, bom lepo nahranjen in napojen do konca svojega življenja. Krasno je življenje nas intelektualcev.)

Virusi

Proces

Dragi Gregor, moje težave z računalnikom me spravljajo v obup. Do pred

FAQ

Pametne opeke

Lego Mindstorms?
Ne. Prave opeke v pravih zgradbah.

In kako so opeke lahko pametne?
V vsako opeko je vgrajen komplet senzorja in brezžičnega omrežnega sprejemnika/oddajnika, ki opeki omogoča oddajanje informacij o strukturni integriteti tistega dela zgradbe.

In za koga je tak podatek pomemben?
Reševalci lahko te podatke uporabijo med požarom ali po potresu za predvidevanje, kateri deli zgradbe so v nevarnosti, da bi se zrušili in tako načrtujejo morebitne evakuacije. Rutinsko pa lahko inženirji spremljajo usedanje zgradb ali škodo po neurjih.

Zakaj ne bi uporabili kar senzorjev, ki bi jih po gradnji namestili na zgradbo?
Senzorji, vgrajeni v stene, so neprimerno bolj občutljivi na vibracije znotraj zgradbe in lahko nadzirajo temperature na težko dostopnih delih zgradbe, na primer v različnih jaških in cevih.

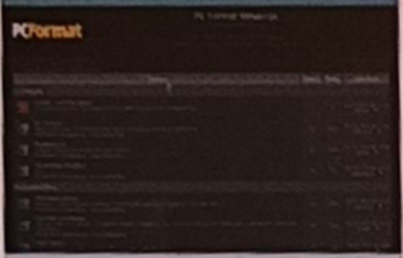
In kaj lahko te opeke zaznavajo?
Prototipi merijo samo temperaturo, vibracije in premikanje. V prihodnosti pa bodo te opeke lahko merile različne nevarnosti, kot na primer količino radona v zraku ali spore vraničnega prisada.

Kaj jih napaja?
Baterija je zapečatena v vsako opeko. Da bi kar najbolj podaljšali življenjsko dobo baterije je opeke mogoče programirati, da podatke pošiljajo v določenih intervalih oz. na zahtevo, namesto da bi neprekinjeno posredovale podatke. Baterije je prav tako mogoče polniti z indukcijo, kot baterije za električno zobno krtačko.

Kaj pa če tvoja hiša ni opečnata?
Senzorje je mogoče namestiti tudi v betonske plošče ali jih pritrditi na laminirane tramove oz. na jekleno konstrukcijo.

Kako drago pa je?
Prototipi so izdelani iz čisto običajnih sestavnih delov, tako da skupna cena senzorja ni pretirano visoka. Ko se bodo ti čipi masovno proizvajali, njihova cena ne bo presegla nekaj tisoč tolarjev. To je veliko cenejše kot nameščanje senzorjev v obstoječe zgradbe.

POMOČ S FORUMA



www.pcformatslo.net/forum

Naj mi 1 razlozi razliko med navadnimi rami in ta dobrimi (TWINMOS) oz. zakaj se spalca kupt twinmosovga... pa kaj je razlika med twinmosom in twinmos winbond.

hvala
[D|g|t]

twinmos/winbond rami so trenutno najvecji "bangforabuck" med rami za nas navijalce. Twinmos je proizvajalec ramov medtem ko so pa cipi na njem od Winbonda. Take cipe ima na sebi tudi corsair ki pa je za 10000 drazji od twinmos/winbonda (512MB DDR400). Ni mi treba razlagat da se cipi zelo zelo lepo navijajo (delajo pri visjih frekvencah). twinmos/twinmos ima pa lastne twinmosove rame ki pa niso tako dobri pri navijanju.
Thanatos

Nameravam kupt nov računalnik, pa nevem kero matično bi vzel. Vgradil bom naslednje komponente:

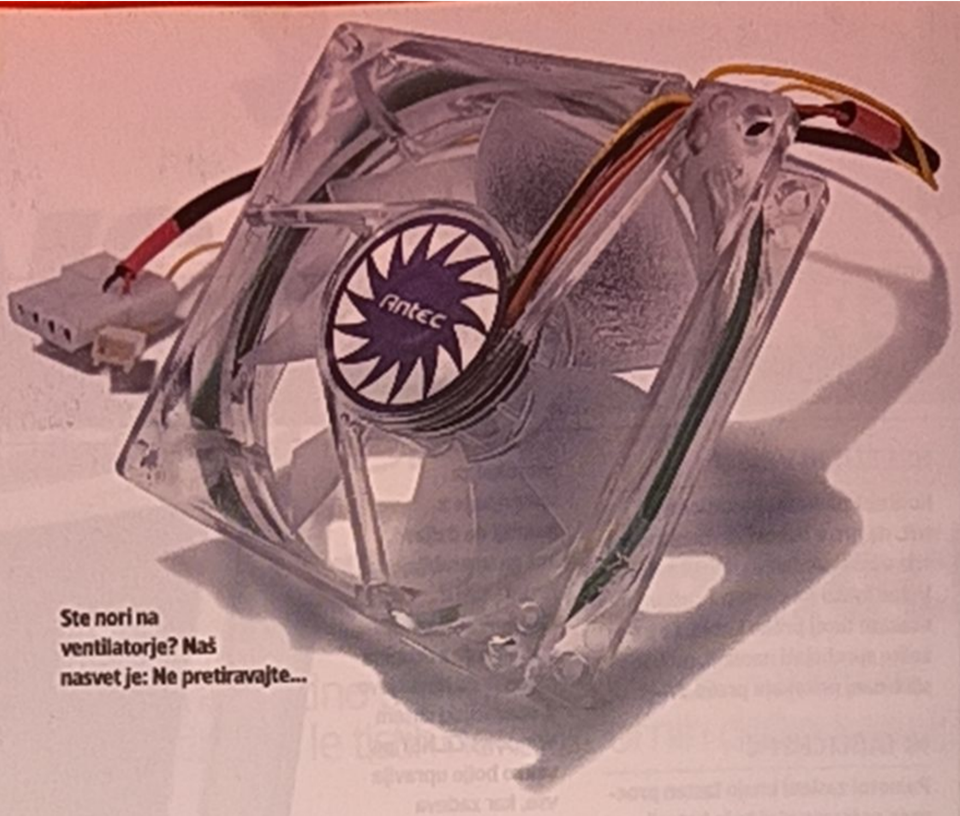
- **P4 2.4 800FSB**
- **Seagate 80GB SATA**
- **2x256MB DDR 400Mhz**
- **ATI RadeON 9600Pro 256MB**
- **CD-RW 52/24/52**
- **DVD 16/48**

obad

Ne, nikar Sis čipovja za intel, čeprav Sis 655 na papirju obeta veliko je v praksi povsem drugače! Tud jaz imam slabe izkušnje z Sis ali VIA čipovji. Če nimaš tolk denarja si raje kot to omisli sicer že malce staro a še zmeri izjemno stabilno in tudi po performansih še zmeraj solidno 845PE čipovje.
PlayTheGame

Za P4 moraš obvezno vzeti tega z 800FSBjem, pa še HT ima...

800MHz vodilo ima teoretični bandwith 6400MB/s, en 400MHz RAM pa 3200MB/s. Če daš 2 400MHz RAMa v dual channel DDR, potem imaš teoretični prenost 6400MB/s, kar pomeni, da 800FSB izkoristiš samo v primeru dual channel DDR400. Se kar zelo splača, razlika je opazna (pri AXP razlika ni velika, ker je počasen FSB, pri Opteronih in Athlonih 64 FX pa je še hitrejše kot v P4 varijanti).
ALIEN3001



Ste nori na ventilatorje? Naš nasvet je: Ne pretiravajte...

Kratek Nasvet

Med uporabniki lahko v Windows XP hitro preklapljate tudi tako, da na namizju ustvarite bližnjico do %windir%\System32\rundll32.exe user32.dll,LockWorkStation.

kratkim je delal brez vsakih zapletov, sedaj pa je pričel delati grozno počasi, programi se odpirajo tudi po več minut in celo preklapljanje med več odprtimi programi lahko traja blazno dolgo. Ko sem v Windows XP odprl Task Managerja, sem tam videl proces, imenovan WINSSK32.EXE, ki si je prisvojil večino mojih sistemskih virov. V zadnjem času nisem nameščal nobenih programov in ne vem, h kateremu programu bi ta proces spadal in če ga lahko prekinem. Prosim, pomagaj.
Miro

Ah, Miro, Miro, vi ste pa navdušeno odpirali priponke v elektronskih sporočilih, ki bi jih morali pustiti pri miru, kajne? Proces, o katerem govorite, pripada namreč črvu *W32/SoBig.e@MM*, toliko sistemskih virov pa si prisvaja zato, ker bi se rad razposlal vsem vašim prijateljem. Beštija je vsekakor zrela za odstrel, zato jo najprej brez slabe vesti ukinite v Task Managerju. Nato oddeskajte na **http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.sobig.e@mm.removal.tool.html** in snemite orodje, s katerim boste hudiča presekali na pol.

TakoVelikega se lahko v bistvu rešite tudi ročno. Najprej iz mape Windows zbrišite datoteki WINSSK32.EXE in MSRRF.DAT, iz mape **C:\Documents and Settings\All Users\Start Menu\Programs\Startup** in **C:\Windows\All Users\Start Menu\Programs\Startup** zbrišite vse sumljive izvršilne datoteke (EXE). Iz registra zbrišite še vrednost **SSK Service**, ki jo boste našli pod **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run**.

A dovolite, da še jaz vam postavim vprašanje: kaj za vraga počnete priklopljeni na internet brez poštenega protivirusnega programa? Vaša prva naloga, ko boste odstranili črva, bo ta, da se boste odpravili do prve računalniške trgovine in tam prav pohlevno kupili pošten protivirusni program. Naj vaš primer služi kot opozorilo za vse ostale uporabnike – če vas ob vsem opozorilom, ki vam jih stalno trobimo, še zalotim z virusom, bom mirno pustil, da vaš računalnik podleže. Obljubim!

Meni Start

Start nagaja

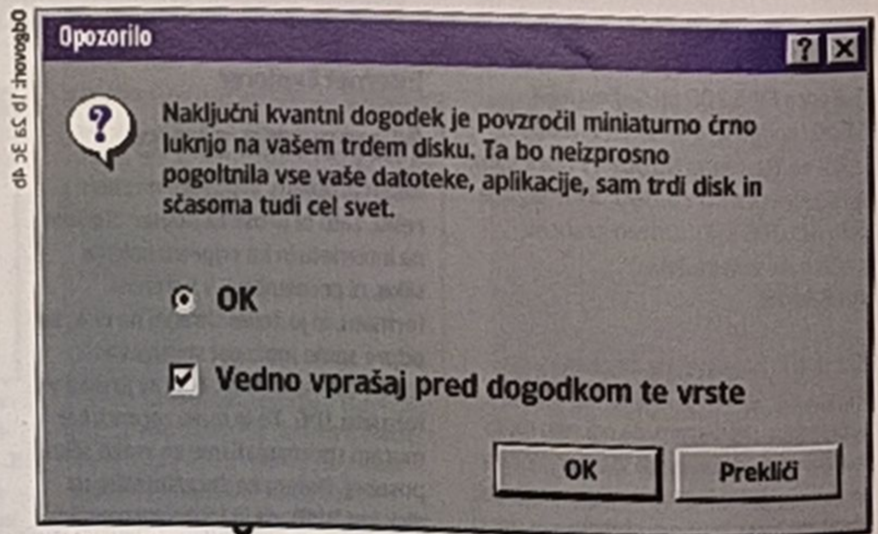
Zdravo Gregor. Daj mi pomagaj pri moji čudni težavi. Uporabljam Windows XP Home, a sem namizje in meni Start nastavil na pogled Classic, ker mi nova oblika nikakor ni všeč. Sedaj pa me ob živce spravlja meni Start. Ko izberem Start – Programs, mi prikaže samo del menija s puščico spodaj, na katero moram klikniti, da lahko vidim vse programe. Ali obstaja kak način, da bi lahko videl celoten meni, kot sem ga lahko v prejšnjih različicah Windows? Ali obstaja kak način, da bi tako izgledali vsi meniji, tudi v Officu?
Andraž

Zdravo Andraž. Taka vprašanja imam najraje – brez vsakega truda si zagotovim buteljko ali večerjo. Rešitev tvojega problema je izvedljiva v le nekaj sekundah. Izberite **Start→Settings→Taskbar** and **Start Menu**. Na jezičku **Start Menu** imate torej izbrano možnost **Classic Start menu**. Kliknite na gumb **Customize** in v novem pogovornem oknu pod **Advanced Start menu options** odstranite kljukico v polju **Use personalized menus**. V *Officu* je rešitev podobno enostavna. Izberite **Tools→Customize** in na jezičku **Options** označite polje pred **Always show full** menus in vaših težav bo konec.

Zajemanje slik

Zaslonske slike

Mene pa zanima, če je mogoče zajemati zaslonske slike tudi iz filmov DVD.
Matjaž



KRITIČNA NAPAKA

Izdelava CD in DVD plošč

CD-Avdio

DVD-ROM

CD v obliki vizitke

CD-ROM

CD-R

Vse na enem mestu!

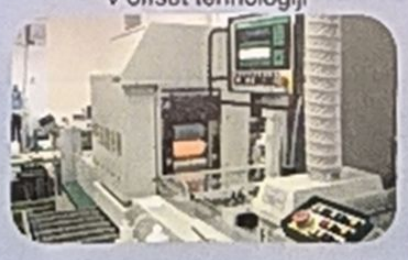
DVD v obliki vizitke

DVD-Video

DVD-R

izdelava CD in DVD plošč

potisk CD in DVD plošč v offset tehnologiji

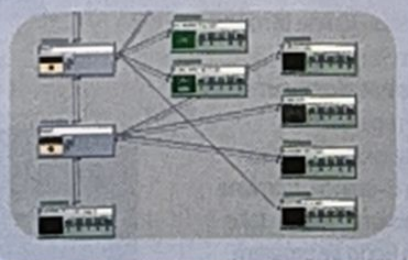


potisk CD in DVD plošč v sito tisk tehnologiji

tisk ovitkov in ostalih tiskovin

izdelava predstavitvenih CD in DVD plošč

DVD authoring



zaščita CD plošč pred kopiranjem

SAFEDISC®

vse vrste pakiranja in celofaniranje končnega izdelka

RACMAN Audio Video Studio d.o.o.
Koseška c. 8 | 1000 Ljubljana | SLOVENIJA | Tel: ++ 386 1 5001130 | Fax: ++ 386 1 5001135
e-mail: info@racman.si | www.racman.si

MONITOR LCD 19"+TV ... samo 181.330 SIT
!!!X-DRIVE USB2.0 DISK...samo 9.250SIT !!!
TECH TRADE CENTER
OSEBNI RAČUNALNIK Celeron 1,7 GHz...samo 75.990 SIT
DISKI, RAMI, PROCESORJI, OSN. PLOŠČE, VIDEONADZORNA OPREMA (BREZŽIČNE KAMERE, PCI SNEMALNE KARTICE),...
Vse cene so z DDV.
CD mediji 80min/10kos...samo 710 SIT
V sodelovanju z: AKTERA
WWW.techtradecenter.si/E-mail: tech.trade@siol.net /Tel:01/434-01-08/Fax: 01/434-01-09

Včasih pomaga, če pritisneš tipko [Print Screen], odpreš kak grafični program (Slikar v Windows bo dovolj) in pritisneš kombinacijo tipk [Ctrl] + [V]. Obstaja tudi namenska programska oprema za zajemanje zaslonskih slik, kot je popularni *HyperSnap DX* (**www.hyperionics.com**). Splača pa se ti tudi pobrskati po možnostih programskega predvajalnika DVD-jev, saj ima veliko tovrstnih programov takšno funkcijo že vključeno.

Digitalna fotografija

Ločljivost

Razmišljam o nakupu digitalnega fotoaparata, pa me nekaj zanima. Zakaj bi zapravljal denar za fotoaparat s kaj vem koliko megapiksli, če pa nikoli ne bom tiskal velikih fotografij?
Romi

Zveni logično, kaj? Če imate namen tiskati le fotografije v formatu 10 x 15cm, je dovolj že ločljivost 1.200 x 900. Zakaj torej zapravljati celo premoženje za fotoaparate, ki omogočajo snemanje fotografij v ločljivosti 2.560 x 1.920 in več? Razloga za nakup sta v bistvu dva. Prvi je ta, da je fino, če lahko povečate del slike in ima ta še vedno dovolj visoko ločljivost, da bo natisnjeno dobro izgledal. Drugi razlog pa je obraten. Pri pomanjševanju fotografij lahko vidite, da iz večje fotografije dobite boljšo manjšo fotografijo. Priporočam vam, da si omislite fotoaparat, s katerim boste lahko posneli fotografije v ločljivosti, ki je vsaj en in pol krat višja od velikosti fotografije, ki jo imate namen natisniti.

Internet

Slike in splet

Dragi Gregor. Imam vprašanje, ki me pesti že nekaj časa. Veliko ljudi mi po elektronski pošti namreč pošilja sporočila, v katerih so včasih zelo velike priponke. Ker imam klicni dostop do interneta in povezava ni najhitrejša, me zanima, če je mogoče takšna sporočila nekako zaustaviti. Zanima me tudi, kako naj zmanjšam fotografijo, ki bi jo rad poslal po e-pošti, da pošiljanje ne bi trajalo predolgo.
Tadej

Preveč navdušeni prijatelji, ki bi s celim svetom radi delili strahotno neumne datoteke PPS, neslane šale in fotografije, ki bi jim jih najraje nekam grobo zatlačili, so prava nočna mora. Še hujša nočna mora pa so tisti nadebudneži, ki čepijo na širokopasovni povezavi in se jim ni treba ubadati s tem, koliko časa traja pošiljanje kakšnega e-sporočila, in naokoli navdušeno razpošiljajo ogromne datoteke. Rešitev je precej enostavna. Vaš ponudnik gotovo omogoča spletno pošto. Ta vam omogoča, da si prejeta e-sporočila ogledate na poštnem strežniku. Tista, ki vas ne zanimajo ali pa so prevelika, lahko zbrišete, še preden jih snamete s strežnika na disk. Veseli me pa, da niste sebični in drugih ne obremenjujete s prevelikimi datotekami, poslanimi preko e-pošte. Za pomanjševanje fotografij pa potrebujete kak program za obdelavo grafike, na primer *Photoshop Elements*, ki ga lahko najdete na spletu na **www.adobe.com** ali na katerem od diskov, ki so bili priloženi preteklim številkam PCF. Odprite sliko v takšnem programu in pod Image – Size poiščite dimenzije fotografije in višjo vrednost (na primer 2.048) spremenite v 500. Preverite, da je označeno polje Resample. Program bo sedaj pretvoril datoteko na novo velikost, nato pa pri formatu izberite še format JPEG za dodatno kompresijo. Slika, primerno velika za objavo na spletu ali pošiljanje preko e-pošte, naj bo velika od 40 do 60kb.
PCF

KratekNasvet
Za hiter dostop do sistemskih lastnosti v Windows pritisnite kombinacijo tipk [Windows] + [Pause/Break].

IZZOVITE MRAZA!

Vsak mesec člani PCF foruma izzovejo Gregorja, rezultat pa najdete tukaj. Pojdite v **www.pcformatslo.net/forum**, ocenite opis in povejte, kaj želite videti naslednji mesec.

Subjekt: Pro Soviet 4.3 beta Opisovalec: Gregor Mraz

Po (pre)dolgem čakanju sem končno dobil v roke verjetno edino tovrstno aplikacijo za nadzorovanje in urejanje državnega aparata preko krmilnika USB. Še preden pa se lotim opisa, je treba vedeti, da je *ProSoviet* plod dolgotrajnega sodelovanja med komunističnimi birokrati, planerji in ostalimi uradniki, v končni fazi pa tudi udarniškega dela ekipe politično korektnih programerjev.

Najnovejša različica je ponosna nosilka različice 4.3b in kaže ogromen tehnološki preskok iz starejših različic, še posebej z različic 1 in 2, ki sta bili napisani za buržoazni dekadentni stroj kapitalističnega izmečka Cliva Sinclaira. Tako se danes, tovariši in tovarišice, režimski administratorji srečujejo z nepredstavljivo uporabniško prijaznostjo, ko odprejo program *Pro Soviet*, optimiziran za operacijski sistem *Dveri CK Professional*.

Centralni komite je, poleg očitnih, deležen tudi mnogo drugih, družbenopolitično koristnih novosti, kot je na primer centraliziran sistem za spremembo obstoječega režima, naprednih orodij za iskanje in eliminacijo notranjepolitičnih sovražnih elementov, dovršen sistem za samodejno naročanje in izvajanje vsakoletnih vojaških parad, napredna zunanjepolitična orodja in podobno.

Politično korekten tovariš si skorajda ne bi mogel želeti boljšega pomočnika od *ProSovieta 4.3*.

Če potegnemo črto – *ProSoviet* je programsko orodje, ki ne bi smelo manjkati v repertoarju pripomočkov vsakega, tako ljubiteljskega, kot tudi profesionalnega komunističnega diktatorja. Komuna tovarišev programerjev, ki so odgovorni, je prav tako izdelala petletni načrt, v katerem bodo še program pripravili, da bo začel dejansko delovati. Za domovino – naprej!

PCFormatOcena

Obilica možnosti, veliko nastavljanja in odličen ohranjevalnik zaslona.

Še ne deluje.

"Krasna zadeva. Konkurenčne kapitalistične aplikacije niso pol toliko zmogljive."

91 %

NASLEDNJI MESEC ↘ V prodaji od 3. novembra

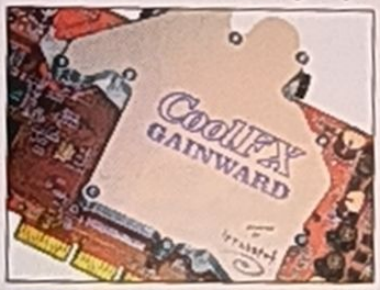
AVTOMATIZIRAJTE IN ZAVARUJTE SVOJ DOM!

POSTAVITE CELOTEN NADZORNI SISTEM S POMOČJO NAŠEGA FOTO-VODIČA

Uporabite svoj PC in internet za nadzor nad svojim domom in da se prepričate, da vam tatovi ne bodo izpraznili stanovanja – ceneje in preprosteje je, kot kadar koli prej.

IZ NOVEMBRSKE ŠTEVILKE

Ostale dobrote, ki jih prinaša PCFormat 21...



VODNO HLAJENE 3D KARTICE

Test prve vodno hlajene grafične kartice iz serijske proizvodnje in nasveti za hlajenje vaše grafične pošasti.

VROČI OPISI IGER

Prinašamo opise *Counter-Strike: Condition Zero, Commandos 3, Dredd vs. Death* in drugih vročih igričarskih naslovov.

UREJAJTE VIDEO NA PC-JU

Preprost in jasen vodič po urejanju video posnetkov na vašem računalniku in drugi nasveti v rubriki PCFHub.

PC S SLOGOM

Nasveti za nakup komponent in sestavljanje tihega PC-ja s slogom, ki ga boste z veseljem razkazali znancem.

PRETEKLE ŠTEVILKE

PCF19

V reviji
Nasveti za nadgradnje >> Predvajajte glasbo po stanovanju >> Navijte procesor >>Prihodnost robotike >> Opis Tomb Raider 6
Na disku
Celoten program Floorplan 3D v6 >> Celoten Invention Pilot Utils >> Celotna igra Hardwood Solitaire II >> Demo Vietcong

PCF18

V reviji
Nasveti za nadgradnje >> Predvajajte glasbo po stanovanju >> Navijte procesor >> Prihodnost robotike >> Opis Tomb Raider 6
Na disku
Celoten program Floorplan 3D v6 >> Celoten Invention Pilot Utils >> Celotna igra Hardwood Solitaire II

PCF17

V reviji
150 nasvetov za pospešitev PC-ja >> The Sims 2 >> Supertest notranjih pogonov >> Mobilne dostopne točke >> Planetside
Na disku
Celoten SerifDraw Plus >> Celoten SpyCleaner >> Celoten PC Tracker Pro >> Celoten Mail Virus Blocker

PCF16

V reviji
19-palčnih monitorji >> Postavite lasten medijski center >> Povežite dom z Bluetoothom >> GTA Vice City >> Colin McRae Rally 3.0
Na disku
Celoten Instant CD/DVD >> Celoten Showshifter >> Celoten 4DiskClean Lite 3.0 >>Demo Rise of Nations

PCF15

V reviji
Širokopasovne povezave >> Supertest grafičnih kartic >> Inteligentni zasloni >> Resnica o igrah
Na disku
4 celotni programi: Complete Internet CleanUp Pro >> Multiple Image Resizer >> Incontrol Homeguard 2.2 >> Steganos Password Manager

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

PC dezin Format.or

Št. 9 | BIZARNEŽ: Andrej "Grajski" Belina

PC DEZINFORMATOR

ŽIVLJENJE

Že prvi pogled nam izda, da teh nekaj trilijonov let čakanja ni bilo zaman, pravi Andrej Belina.

POGLED DRUGAM

NEKAJ PODOBNEGA SMO ŽE VIDELI

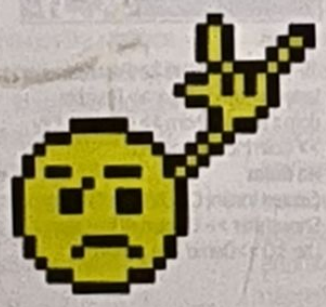
>> **SMRT** 68%

>> **MATRIX** 86%

>> **PUMPICE 2004 GOLD** 85%

Ko je bilo vesolje še v plenicah, se je v krutih razmerah ob brbotajočih žveplenih gejzirjih kuhala juha, o kateri razlagajo biologi ob moralni podpori geologov. No, dodajmo tej prajuhi še malce popra, natrija in silicija... in – prvo življenje je tu. Fantje pri GodSoftu so s svojim 3D pogonom *Reality* prekosili same sebe; poligoni so preteklost, pred vami so namreč prave tridimenzionalne, überpodrobno teksturirane ploskve. Senčenje v *Realityju* pusti tisto Guraudovo svetlobna leta zadaj, medtem pa praktično na vsaki platformi ohranja najvišji nivo kvalitete brez kakršnih koli zamikov ali počasnega osveževanja, kar mu uspeva s t.i. "analognim" izrisovanjem okolice. Fantastično.

Sama zvrst je precej čudna mešanica večigralske, realnočasovne, prvoosebne, pustolovske igre in igranja vlog z elementi poslovne simulacije. Tudi če niste ljubitelj naštetih zvrsti, vas bo gotovo privabil verjetno najbolj intuitiven in uporabniku prijazen vmesnik, ki vam bo omogočal vsakovrstno poseganje v okolico. Tudi



KAR MORATE VEDETI

Založnik GodSoft

Min ameba

Opt primat, homo sapiens

PORABITI V VSAJ

700800 URAH

ČISTA RESNICA

GodSoft so se prej imenovali NatureSoft, vendar so se zaradi pritiska religioznih fanatikov morali preimenovati.

fizikalni pogon je precej bolj realen in podroben, kot pri najboljših letalskih simulacijah – predmeti popolnoma v skladu z zakoni fizike ob padcu pridobivajo hitrost, izstrelki pustijo vidne poškodbe na površinah, v katere so udarili... Oblikovalci so šli celo tako daleč, da tudi okolica popolnoma nelinearno in samoiniciativno interira z vašim likom, kar se včasih močno pozna v razvoju dogodkov. Precej čudno je, da cilj igre ni trdno določen in se zato včasih vse skupaj zdi nekoliko nesmiselno. Vendar so to le faze, saj je ravno smisel igre, da stopite ven, naredite preprosto to, kar se vam zahoče, ko osivite pa stopite na oder in zapojete "My way". Kar je seveda močno odvisno od tega, ali ste izbrali dovolj visoko število točk in ali imate dovolj žarneten glas.

Tudi programsko je igra mojstrsko sestavljena, brez večjih napak in spodrsljajev, le pri eni stvari se pozna, da so se razvijalci morali držati datuma izida: boleče manjka možnost shranjevanja in nalaganja igre. V teoriji bi to moralo poskrbeti za še večjo napetost in užitek ob igranju, saj je potrebno vsako potezo, ki jo napravite, še toliko bolj premisliti. Ampak saj pravimo – v teoriji. Kruta realnost je, da je namreč vsaka druga odločitev napačno izbrana in vam tako ne preostane drugega, kot da se z novo nastalo situacijo enostavno sprijaznite.

Življenje ponuja precej svež, inovativen pristop k igranju in čeprav nisem pristaš mešanic žanrov, ji lahko ob fenomenalni večigralni podpori in nelinearnosti brez kančka dvoma napovem še zelo dolgo... emmm.... življenje.

MAHONIZEM

Ne odpirajte tujih hladilnikov, ne jejte strihnina, ne vzite vzvratno po avtocesti, ne brišite si nosa v brusni papir in, za božjo voljo, nikar ne opravljajte male potrebe na izravje pastirje. Ne, niti velike ne, saj se lahko zgodi, da vas igra grdo kaznuje. Kako pa je s shranjenimi položaji pa ste tako ali tako že prebrali. Če pa še slučajno niste – veselo branje.

PCFormatOcena

Bolj realno in podrobneje definitivno ne gre

Nezmožnost shranjevanja, na trenutke prezapletena in naporna

MOD MOŽNOSTI Popolnoma vgrajen vizualni urejevalnik in urejevalnik misij.

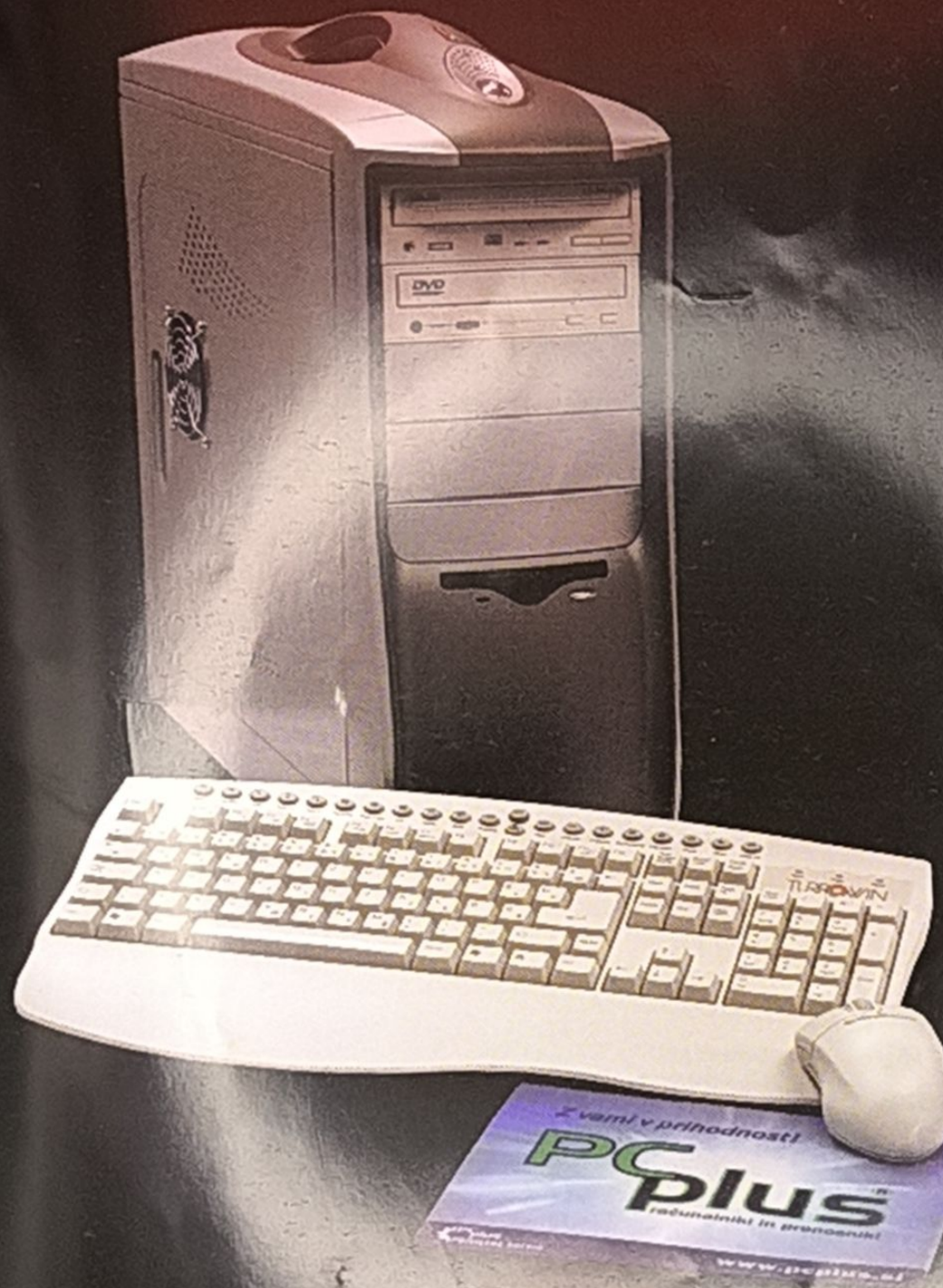
VEČIGRALSTVO Popolnoma večigralska igra.

"Inovativna, nelinearna in čudovito lepa. Z nekaj napakami, ki jih pa ob kopici dobrot moramo spregledati."

93%

Harvey Norman

POSEBNA PONUDBA!



PC "HYPER X"

Procesor Intel Pentium4 2.4 GHz
Pomnilnik 512MB DDR RAM
Trdi disk 120 Gb
CD-RW enota
DVD enota
Grafična kartica ATI Radeon 9100
128 MB TV-OUT
TV Tuner Pinnacle
Modem v.90
Omrežna kartica
Tipkovnica
Miška

MALOPRODAJNA CENA:
179.990,00 SIT

Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

SAPPHIRE

POWERED BY ATI RADEON 9100

PINNACLE SYSTEMS

intel inside pentium 4

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Performance may vary depending on the system configuration and software applications used.

Računalniki in prenosniki

PCplus

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

TEHNIČNA PODPORA 090 71 70 (klic je plačljiv)

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-f@mily	i-net	e-office	g@mer (TV TUNER)	e-m@chine	m@gic (TV TUNER)	Dream m@chine (TV TUNER)
Procesor:	Intel® Celeron® 2.0 GHz	AMD Athlon 1800+	Intel® Celeron® 2.4 GHz	AMD Athlon XP2000+	Intel® Pentium® 4 2.4 GHz	AMD Athlon XP 2400+	Intel® Pentium® 4 2.6 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4S533-MX	Asus A7N266-VM	Asus P4S533-MX	Asus A7V8X/LAN	Asus P4S533-MX	Asus A7V8X/LAN	Asus P4PE/LGD
Pomnilnik:	128 MB DDR	128 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	256MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	40 GB 7.200 obr	40 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	40 GB 7.200 obr	120 GB 7.200 obr.	120 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	CD-ROM	CD-RW	CD-RW	CD-RW	CD-RW	CD-RW	CD-RW
DVD pogon	---	---	---	DVD	---	DVD	DVD
Grafika:	integrirana	integr. GeForce2 MX200	integrirana	Radeon 9200 128MB DDR TVO	integrirana grafika	Asus GF4 64MB DDR TVO AGP8x	Radeon 9200 128MB DDR TVO DVI
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Modem:	---	56K, interni	---	---	---	---	---
Mrežna kartica:	LAN 10/100	---	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	---	---	---	Pinnacle STUDIO PCTV Rave	---	Pinnacle STUDIO PCTV Rave	Pinnacle STUDIO PCTV Rave
	89.900,-	96.900,-	119.900,-	149.900,-	139.900,-	184.900,-	229.900,-

Ob nakupu kateregakoli računalnika PCplus vam podarimo CD Amis.net - 30 dni brezplačne uporabe interneta, računalniške revije s CD-ji in podlogo za miško PCplus.

EZ-Buddie NOVO

Intel® Pentium® 4 2.4 GHz
256 MB DDR
60 GB 7200 obr.
DVD+RW
cardreader 6 v 1
Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM
CPU Overclocking
CPU speed monitor
garancija 1 leto

199.900,-

PINNACLE SYSTEMS NOVO

PROFESIONALNA IN DOMAČA OBDELAVA VIDEA in TV KARTICE

STUDIO PCTV Sat

35.900,-

PCI kartica za sprejem digitalnih SAT postaj direktno s satelita, z daljinskim upravljalcem.

STUDIO PCTV PRO

27.900,-

PCI stereo TV / Radio sprejema kartica, z daljinskim upravljalcem, teletext.

STUDIO DV version 8

29.900,-

Kartica in program za digitalno video obdelavo, DV in/DV out - Firewire, 3 DV vhodi - 2 ext., 1 int.

Pinnacle Instant CD & DVD 7.0

Presnemavanje DVD na CD!

15.900,-

Program za ustvarjanje in kopiranje CD-jev in DVD-jev.

iiyama

PL E380S
Kontrast: 450:1
Svetilnost: 380 cd/m²
zvočniki
82.900,-

JUL/AVG 2003

ProLite E430S
Kontrast: 350:1
Svetilnost: 250 cd/m²
zvočniki
129.900,-

Vision Master 1403
Ločljivost: 1024×768/85Hz
Velikost pike: 0.23 mm
32.900,-

Vision Master 1451
Ločljivost: 1280x1024/85Hz
Velikost pike:
49.900,-

Hansol

UGODNO

H750 LCD 17"
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 400:1
104.900,-

720E/730E
Ločljivost:1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.27mm
29.900,-

SUPER CENA

730ED
Ločljivost:1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.20mm
33.900,-

NEC

MobilePro 300E
QVGA zaslon 3,5"
StrongARM SA-1100 procus.
64MB spomin, IR, teža 146g
Microsoft Pocket PC 2002
(Word, Excel, Internet Expl.)
79.900,-

1 leto garancije

VERSA M320
LCD zaslon 15,1"
Intel Mobile Pentium 4 2.4 GHz
256MB DDR, 40GB disk
DVD/CDRW, modem, RS232
LAN, 4xUSB 2.0, IrDA
399.900,-

Apacer

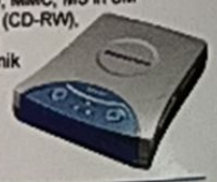
AUDIO STENO BP300 MP3

128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1AAA baterija
V beli, zeleni ali srebrni barvi
25.900,-

AUDIO STENO NV400 MP3

128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
SD/MMC card razširitveno mesto
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1AAA baterija
Vgrajen zvočnik in izhod za slušalke
32.900,-

DISC STENO CP100 NOVO



6 v 1 čitalec kartic + prenosni CD-RW pogon
idealna rešitev za fotografe
Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM
CD-RW pogon: 24x(CD-R), 10x (CD-RW), branje 24x, USB 2.0m, JustLink
Li-Ion baterija in AC/DC napajalnik
Do 2h avtonomije
68.900,-

NEC/MITSUBISHI

SWP PRIPOROČA

LCD1501
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 350:1
Odzivni čas: 30 ms
82.900,-

LCD1701
Svetilnost:260cd/m²
Kontrast: 450:1
Odzivni čas: 16 ms
116.900,-

LCD1860NX
Svetilnost:200cd/m²
Kontrast: 350:1
DVI-Dsub
157.900,-

NEC

Empowered by Innovation

MAJ 2003

NEC VT 460
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600 (do 1600x1200),
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Daljinski upravljalec, Torbica,
Teža: 2.9 kg
378.900,-

DVD zapisovalnik

NEC ND-1100
DVD+R/RW, 4x DVD+R
2.4x DVD+RW
16x CD-R / 10x CD-RW
39.900,-

NEC ND-1300
DVD±R/RW, 4x DVD-R, DVD+R
2.4x DVD+RW / 2x DVD-RW
16x CD-R / 10x CD-RW
47.900,-

Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV, cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pridržujemo pravico do spremembe cen in konfiguracij. Akord-92 d.o.o. Stegne 13, Ljubljana. Vse navedene blagovne znamke podpirajo Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržana.

PRODAJNA MESTA:

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
e-trgovina: **www.powerplus.si**

Janus Trade d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
MURSKA SOBOTA: 02/53 03 830

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

KCI
LJUBLJANA: 01/421 23 70

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SL. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

Meler Rač. inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

Mprint d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Melom d.o.o.
TRŽIČ: 04/592 50 10

Conrad Electronic
LJUBLJANA: 01/585 25 51
KRŠKO: 07/488 04 08

Centri Interspar

Quelle kataloška prodaja

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si